NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC



84 jeux passionnants pour jouer avec votre ordinateur personnel, seul ou à plusieurs. Pour chaque jeu, programme et exemple d'exécution.



DAVID.H.AHL



NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

Publié sous la direction de David H. Ahl
Conversion des programmes par Steve North
Illustrations intérieures par George Beker
Préface de Christopher Cerf



Paris . Berkeley . Düsseldorf

Traduction française : **Jacques Gourlet**

Illustration de couverture par **Jean-François Pénichoux**
Illustrations intérieures par **George Beker**

ISBN : 2-902414-47-1.

A ceux qui, partout, se demandent comment ils ont fait
pour vivre jusqu'à maintenant
sans un microordinateur individuel...

A PROPOS DE DAVID H. AHL

David Ahl possède un BEE de la « Cornell University » et un MBA de la « Carnegie-Mellon University ». Il a travaillé en psychologie de l'éducation à l'Université de Pittsburgh.

Deux années passées à l' « Agence Militaire de Sécurité » furent suivies par quatre ans au « Management Science Associates » où il travailla sur des modèles informatiques spécifiques et en analyse de nouveaux produits de consommation. Il poursuivit son travail en analyse informatique à l' « Educational Systems Research Institute ».

Puis il rentra à la « Digital Equipment Corporation » au début de l'année 1970. Comme manager en « Perspective de Production Educative », il formula le concept d'un système informatique éducatif constitué de hardware, de software, et de courseware (Edusystem), et promut le guide DEC à la position de leader sur le marché éducatif.

M. Ahl rejoignit AT & T en 1974 comme manager en marketing éducatif. Il fut promu, par la suite, au poste de manager en communications-marketing pour lequel il fut responsable du développement des stratégies promotionnelles de ventes et des matériels pour la Bell System. En parallèle, et comme hobby, il fonda, en 1974, la revue *Creative Computing.*

Du fait du développement de Creative Computing, M. Ahl quitta AT & T en 1978 pour s'y consacrer à temps complet. Creative Computing magazine est maintenant le numéro 1 en software et en applications pour microordinateurs, et le leader de la publication de livres, de software disque ou cassette, et de tout le matériel approprié.

M. Ahl est l'auteur de 6 livres et de plus de 70 articles sur l'utilisation des ordinateurs. Il est fréquemment maître de conférences dans les collèges et lors de conférences professionnelles. Il est membre de l'ACM, AEDS, AERA, COSMEP et de la NCTM.

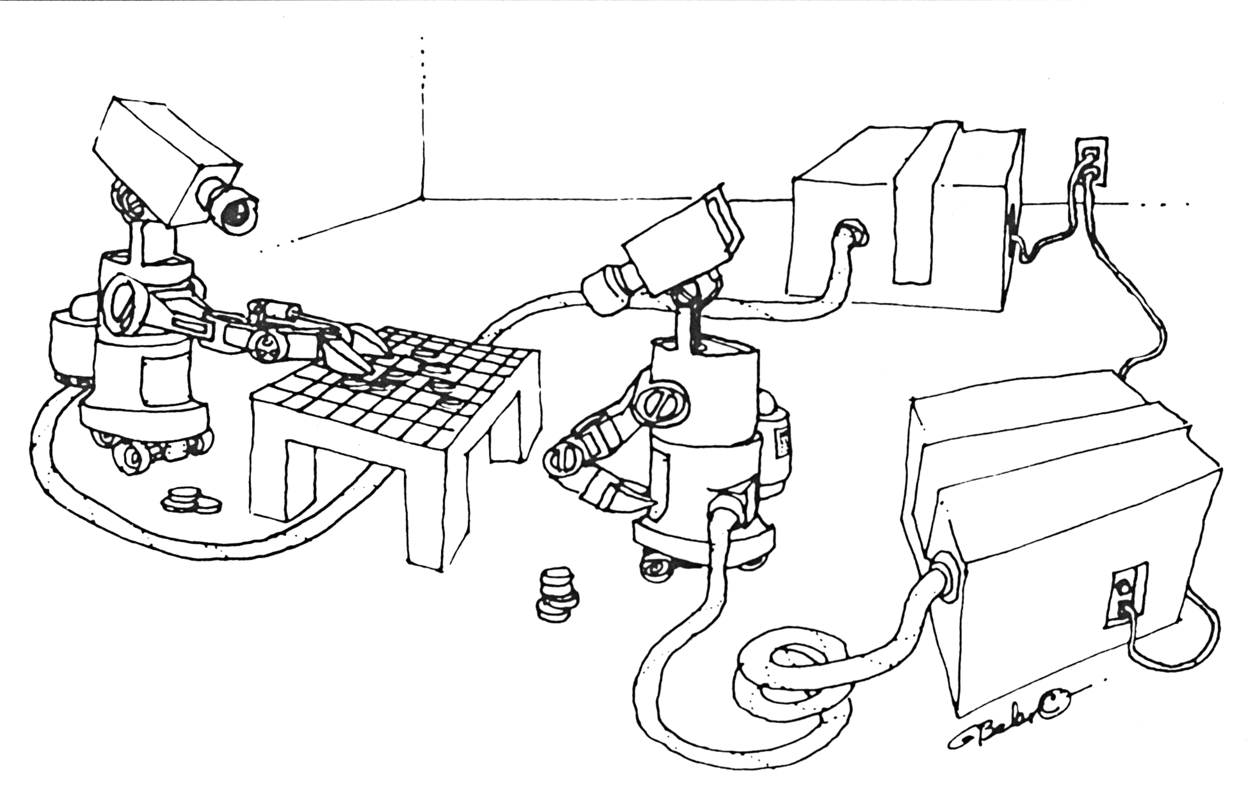
REMERCIEMENTS

Tant de personnes m'ont aidé à faire aboutir ce livre, qu'il est difficile de savoir à qui adresser en premier mes remerciements. Il est clair que les quelque 70 auteurs de jeux sont pour une grande part dans cette réalisation. Prendre chaque jeu dans son dialecte particulier de Basic et le convertir en un Microsoft Basic « Standard » fut une tâche énorme effectuée avec compétence par Steve North. Je remercie l'équipe de programmeurs impliqués dans cet effort de conversion : Steven Neitz, Bruce Schaeffer et Jeff Yuan.

RESTRICTIONS

Certains jeux dans leur version anglaise sont disponibles en cassettes ou en floppy disques pour différents ordinateurs, chez Creative Computing Software. S'ils ne sont pas disponibles chez votre vendeur, adressez une enveloppe timbrée à votre adresse, pour recevoir un catalogue de Creative Computing Software, P.O. Box 789-M, Morristown, NJ 07960.

Table des matières



Préface

J'ai passé une grande partie de ma vie à rechercher ce que certains considèrent comme des projets définitivement irréalisables. J'ai fait des livres, des disques, des jeux, des jouets, et le texte d'une chanson pour les enfants; par ailleurs, j'ai écrit et publié des pièces satiriques, et encore d'autres textes. Les gens me demandent s'il est « intelligent » de paraître ainsi dans les médias. Je leur réponds, un peu sur la défensive, que « Mes activités sont toutes liées. Tout au moins, quelque chose... »

En vérité c'est la grande diversité de mon travail qui m'intéresse, qui me provoque. Et, ce n'est pas une coïncidence, je suis convaincu que c'est ce mélange invraisemblable de gens et de médias (de l'humour mêlé aux études, des jeux d'enfants avec du rock and roll, de l'animation avec des leçons phoniques, des physiologistes pour enfants avec des marionnettistes), qui a rendu la « Rue Sésame » aussi vivante, aussi passionnante, et aussi réussie.

Quoi qu'il en soit, un monde, dans lequel mes efforts semblaient toujours hors de propos, s'informatisait. Bien sûr, les ordinateurs mémorisaient l'information, généraient des listes de mots reconnaissables par des enfants de cinq ans, répertoriaient les résultats de recherches, brassaient des comptes, ou bien entendu allaient dans le sens de mes activités personnelles. En bref, ils devenaient un outil utile pour d'autres, assez différents de moi. Si les ordinateurs offraient moins qu'une possibilité de création, moins même qu'une possibilité de communiquer, jamais il ne me serait possible de m'y intéresser.

Puis, quelques semaines plus tard, ma femme Geneviève, alors étudiante à Colombia, me montra un livre *Basic Computer Games* de David Ahl. A mon grand étonnement, j'y découvris des images amusantes; il y avait de nombreux jeux, la plupart délicieusement stupides. Et, miracle, tout (le déroulement des jeux, par exemple) ne sortait pas de mon domaine de compréhension.

J'étais intrigué et quand, plusieurs mois plus tard, je visitai le musée pour enfants de Boston, j'eus réellement l'occasion de jouer avec un ordinateur, et fus pris au jeu. Les terminaux du musée proposaient de nombreux jeux du livre de David Ahl. De plus, ils m'appelaient par mon nom, et commentaient avec humour mon habileté à jouer. Après plusieurs heures passées à essayer de faire atterrir une capsule spatiale (seulement pour m'entendre dire que j'avais occasionné la formation de centaines de nouveaux cratères, et, que Neil Armstrong « avait réussi son alunissage la première fois »), on me força à quitter le terminal, l'heure de fermeture étant dépassée, et le personnel du musée insistant.

Depuis ce jour, le développement des jeux pour ordinateur, comme divertissement et moyen d'éducation, est devenu une activité prioritaire pour nous à C.T.W. (Alors que j'écris ceci, nous projetons l'ouverture du prototype d'un centre informatisé de jeux à Philadelphie en 1980 — un projet dans lequel David Ahl joue le rôle de pionnier.) Car l'ordinateur rassemble les possibilités de divertissement, d'éducation, de défi, de personnalisation, d'humour, et d'action réciproque, ce qui, dans un sens, n'est possible par aucune autre voie de communication. Les ordinateurs sont infiniment patients et ne vous tiennent pas rigueur (à moins qu'ils ne soient programmés pour) si vous passez la journée entière pour répondre à une question. Si vous ne comprenez pas, vous ne devez pas hésiter à demander une indication à l'ordinateur. Un ordinateur peut ajuster la difficulté du jeu ou les activités qui correspondent à votre habileté; certains programmes

apprennent même comment vous battre alors que vous continuez à jouer avec eux. Equipé d'un software particulier, un ordinateur peut chanter (ou vous autoriser à le faire), peindre, écrire un poème, ou raconter une histoire. Il peut aussi vous plonger dans un monde totalement différent : ainsi pouvez-vous vous instruire, par la pratique des jeux, ou tout simplement, vous échapper, pour quelques instants, dans un monde délicieusement fantastique.

Les jeux de cette deuxième collection de David Ahl prouvent ces nombreuses qualités. Essayez « Chameau », par exemple, dans lequel vous vous retrouverez seul dans le désert de Gobi avec très peu d'eau et une tribu de sauvages à votre recherche : vous apprendrez à gérer vos ressources, même si vous ne fuyez pas pour expérimenter vos nouvelles connaissances. Ou demandez « Concentration » à votre ordinateur et laissez vos enfants perfectionner leurs facultés de mémoire sans qu'ils vous imitent. Devenez capitaine et naviguez dans un univers à trois dimensions, dans « Manœuvres ». Tournez-vous vers « Père » et vos enfants pourront discuter avec l'ordinateur (qui vous remplacera), s'ils veulent sortir tard le samedi soir. Ou, ultime voyage, jouez « Millionnaire » et recommencez votre vie : prenez des décisions telles que solliciter un emploi, faire des investissements, comment se comporter quand un avion s'écrase sur votre magnifique maison neuve !

Le plus important dans tout ceci étant que de quelque manière que l'on considère les ordinateurs, ils peuvent devenir de magnifiques machines qui vous mettent honnêtement au centre de l'action. Et, comme David Ahl l'a toujours démontré, ils ne sont qu'une formidable partie de « rigolade ». Tournez la page et constatez-le.

Christopher Cerf

Le langage Basic

Rapide description du BASIC Microsoft

Instruction ou fonction	*Commentaires*
DATA	Une chaîne de caractères n'est pas toujours entre guillemets. Certains BASICs exigent l'utilisation de guillemets.
DEF FNF (X)	Si votre BASIC ne possède pas l'instruction DEF, utilisez la fonction FNF (X) partout où DEF apparaît.
DIM	Dimension des tableaux de nombres ou de chaînes de caractères. Les chaînes ne sont pas limitées. Les indices commencent à zéro.
END	
FOR...TO...STEP	
GOTO	
GOSUB	
IF...GOTO	
IF...THEN	Peut être suivi par n'importe quelle déclaration.
INPUT	Une question particulière peut précéder le INPUT.
LET	Le mot-clef LET est facultatif.
NEXT	
ON...GOTO	GOTO est pris en considération.
ON...GOSUB	GOSUB est pris en considération.
PRINT	
READ	
REM	
RESTORE	
RETURN	
STOP	
ABS(X)	Valeur absolue.
ASC(X$)	Renvoie la valeur ASCII du dernier caractère. ASC (« A ») vaut 65, ASC (« B ») vaut 66, etc...
ATN(X)	Valeur de l'arctangente en radians.
CHR$(X)	Donne un caractère en fonction de sa valeur ASCII, inverse de la fonction ASC. CHR$ (65) est « A », CHR$ (66) est « B », etc. CHR$ (7) est le signal sonore, CHR$ (8) est le retour en arrière.
COS(X)	Cosinus de l'angle en radians.
EXP(X)	Fonction exponentielle.
INT(X)	Partie entière de X.
LEFT$(X$,Y)	Renvoie les Y derniers caractères du X$.
LEN(X$)	Longueur de X$.
LOG(X)	Logarithme népérien de X.
MID$(X$,Y,Z)	Renvoie Z caractères de X$ à partir de la position Y.
RND(X)	Fonction Rang. Donne une valeur entre 0 et 1.
RIGHT$(X$,Y)	Renvoie les Y premiers caractères de X$.
SGN(X)	Fonction Signe. Si X<0, elle vaut —1; si X=0, 0; si X>0, 1.
SIN(X)	Sinus de l'angle en radians.
SQR(X)	Racine carrée.
STR$(X)	Transforme X en UNE chaîne de caractères numériques. Par exemple, STR$ (8.45) est « 8.45 », exactement tel qu'il est imprimé.
TAB(X)	Espaces jusqu'à la position X de l'imprimeur.
TAN(X)	Tangente de l'angle en radians.
VAL(X$)	Convertit une chaîne de caractères numériques en un nombre. Inverse de STR$.

Conversions en d'autres BASICs et indications de mise au point

Tous les programmes de ce livre ont été traduits et testés en BASIC Microsoft. Nous n'avons utilisé aucune caractéristique plus étendue ou adaptée à un type de machine, aussi peuvent-ils tourner sur n'importe quel ordinateur en langage BASIC Microsoft (TRS-80 Niveau II, Commodore PET, Apple II muni d'un Applesoft BASIC, OSI Challenger, Exidy Sorcerer, ou un système opérationnel de disques CP/M). Quoi qu'il en soit nous avons fait tourner les programmes sur un télétype du terminal KRS-43, aussi la plupart des jeux sont-ils destinés à tourner sur un terminal acceptant 72 caractères sur une même ligne, et deux des jeux (PATTERNS et PINBALL) utilisent la fonction retour en arrière pour imprimer les débordements. Ces deux programmes peuvent être modifiés, si besoin est, pour éviter l'emploi de cette fonction. De toute façon, si votre ordinateur possède un écran, vous pouvez adapter les programmes à un terminal de plus petite capacité en largeur (en particulier sur PET, qui ne prend que 40 caractères). Vous pouvez, bien sûr, utiliser votre écran pour des jeux graphiques animés, si vous êtes malin.

L'exécution des jeux pour la version française a été effectuée sur un Cromemco CS3, BASIC Microsoft 5.0.

Si ça ne marche pas

Bien que votre première réaction puisse être de maudire votre terminal et de hurler « Il faudrait une loi contre les gens qui vendent des livres remplis de programmes qui ne marchent pas ! », nous avons constaté que le plus souvent, les erreurs sont simplement dues à des fautes de frappe, ou à l'ignorance de certaines particularités propres à votre appareil. Si un programme ne marche pas, nous vous conseillons donc fortement de contrôler ligne par ligne votre programme, en le comparant à celui de ce livre.

Conseils généraux

Il y a quatre difficultés essentielles à traduire un programme de BASIC Microsoft dans un autre BASIC.

1. *Enoncés multiples.* En BASIC Microsoft, les énoncés multiples séparés par deux-points (:) sont autorisés. Certains BASICs utilisent un anti-slash. Certains n'autorisent pas les énoncés multiples. Une autre difficulté se présente dans le maniement de IF...THEN dans les lignes d'énoncés multiples. En BASIC Microsoft quand une fonction IF est fausse, la ligne suivante est prise en compte, et non l'instruction suivante. En d'autres mots si l'instruction IF est fausse, le reste de la ligne est sauté. Voici un exemple pour traduire les énoncés multiples.

Avant

```
10 DIM Q(10) : INPUT K : LET Z=1
20 FOR I : 1 TO K : PRINT : NEXT I °R
30 IF K<>3 THEN PRINT « Ceci ou Cela » : GOSUB
   900 : GOTO 500
40 REM Autre chose...
```

Après

```
10 DIM Q(10)
12 INPUT K
14 LET Z=1
20 FOR I=I TO K
22 PRINT
24 NEXT I
30 IF K<>3 THEN 40
32 PRINT « Ceci ou Cela »
34 GOSUB 900
36 GOTO 500
40 REM Autre chose...
```

2. *Boucle FOR.* En BASIC Microsoft, une boucle FOR est toujours exécutée au moins une fois. Le test pour décider si la boucle est terminée a lieu quand on rencontre l'instruction NEXT. En général, cela n'est pas voulu, et vous avez pu remarquer que dans certains programmes on a compensé cette équivoque. Le véritable problème de la compatibilité entre BASICs se situe dans la façon que possède le BASIC pour savoir si la boucle doit continuer, ou s'arrêter. En BASIC Microsoft, une boucle FOR est considérée exécutée quand elle se termine normalement (apparition de l'instruction NEXT), si elle recommence, ou s'emboîte dans une boucle qui recommence. Certains BASICs n'autorisent pas du tout le fait de sauter d'une boucle, ce qui peut être une source d'erreurs. (Ceci apparaît en North Star BASIC, en Polymorphic BASIC, et en Processor Tech Extended BASIC.) Si cette difficulté apparaît, alors transformez la boucle FOR en une structure IF...THEN.

Par exemple

```
10 INPUT I, J
20 FOR K=I TO J
30 PRINT « Quelque chose »
40 NEXT K
50 END
```

devient

```
10 INPUT I, J
20 K=I
30 PRINT « Quelque chose »
40 K=K+1
45 IF K<=J THEN 30
50 END
```

Le verbe NEXT (sans argument) se rapporte toujours à la dernière instruction FOR. Généralement nous avons évité cette tournure.

3. *Rangs.* Certains programmes utilisent le zéro comme indice. Votre BASIC peut ne pas l'accepter. Si votre indexation commence à un, alors ajoutez un à tous les autres indices. (Dans le contexte d'un programme particulier, il y a souvent des moyens plus raffinés de contourner ce problème, mais à moins que vous ne sachiez ce qui se passe à l'intérieur du programme, ceci est le moyen le moins pénible.)

4. *Chaînes de caractères.* Il existe deux méthodes différentes pour extraire une sous-chaîne de caractères d'une chaîne plus longue. Dans le BASIC adapté à Hewlett-Packard, les sous-chaînes sont de la forme X$(I,J), ce qui permet d'extraire les caractères de la position I à la position J de la chaîne X$; et X$(I) permet d'extraire les caractères à partir de la position I. Le BASIC Microsoft, créé d'après DEC, utilise les fonctions LEFT$, RIGHT$, et MID$. Voici la méthode qui permet la conversion.

```
LEFT$(X$,I)
RIGHT$(X$,I)
MID$(A$,I,J)
```

deviennent respectivement

```
X$(1,I)
X$(LEN(X$) – I+1)
X$ (I,I+J – 1)
```

Un autre problème latent existe avec les chaînes de caractères. Certains des programmes utilisent les rangs à l'intérieur d'une chaîne, mais certains BASICs ne le permettent pas. Si vous obtenez un caractère après l'instruction DIM, c'est alors le rang à l'intérieur de la chaîne, et non un scalaire. Si votre BASIC ne permet pas de déterminer le rang à l'intérieur d'une chaîne, alors vous manquez de chance, à moins que le rang soit petit et que vous puissiez représenter le rang dans la chaîne par un scalaire. Par exemple, considérons le rang A$ (0-3) :

```
A$(0)=«MULET»
A$(1)=«CHIEN »
A$(2)=«VER»
A$(3)=«CHAT»
```

Si l'on décide à l'avance qu'aucun mot ne comportera plus de cinq caractères, alors on peut regrouper le tout dans une chaîne, A$.

```
A$=«MULETCHIENVERCHAT»
```

Remarquez que chaque mot prend la place de cinq caractères, même si le complément doit être rempli par des blancs. Cependant notre ex-A$(0) représente à présent les rangs 1-5, A$(1) les rangs 6-10, etc. Nous pouvons généraliser que A$(n) est translaté aux rangs 5n+1—5n+5. Bien entendu la possibilité d'utiliser cette méthode, pour substituer le rang d'une chaîne, dépend de la taille de la chaîne que vous pouvez utiliser pour le remplacer.

Les Jeux ☞

Artillery 3

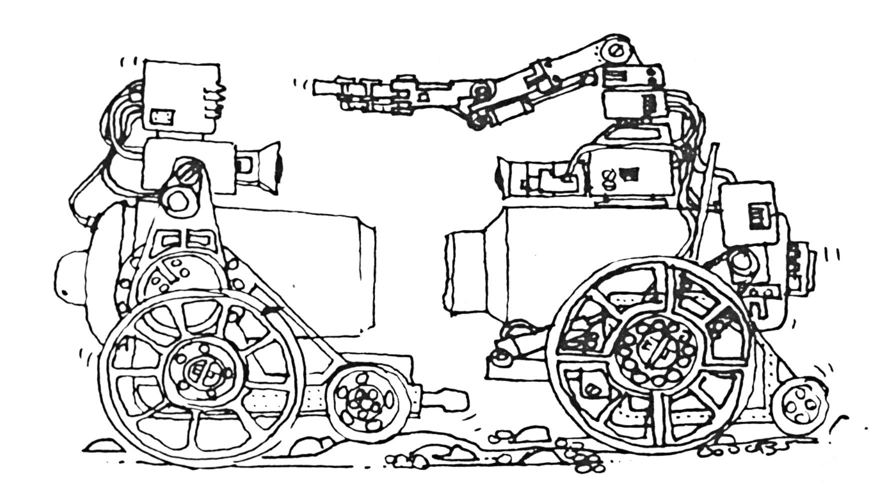
(Guerre 3)

Deux ou trois personnes peuvent prendre part à ce jeu. Chaque joueur possède une pièce d'artillerie et tire sur un adversaire. Le premier à détruire son adversaire gagne cette manche du jeu. Les paramètres représentant les distances entre les pièces d'artillerie et leurs vitesses initiales sont fixés au début du jeu. Les tirs sont déterminés par la donnée d'un angle de tir exprimé en degrés à partir de l'axe horizontal.

Quand il y a trois joueurs, chacun doit choisir son adversaire; le premier joueur et le troisième peuvent tous deux faire feu sur le second. Dès que l'un des joueurs est éliminé, le jeu devient un jeu à deux joueurs, chacun des joueurs survivants se battant contre l'autre.

Personnellement, je préférerais considérer ce jeu comme un jeu de lancers de boules de neige ou de boue ou de tartes à la crème ou comme quelque chose de non offensif. Quoi qu'il en soit, il a été écrit en tant que jeu de tir tel qu'il est décrit ici.

Ce jeu a d'abord été écrit par Mike Forman et ensuite révisé par N. E. Lyon et Brian West. Il a été publié pour la première fois dans le numéro de *Creative Computing* de janv.-févr. 1976.



```
RUN

                    ARTILLERY 3
                 CREATIVE COMPUTING
               MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE DANS 'GUERRE 3'.DEUX OU TROIS HOMMES PEUVENT JOUER!
VOULEZ VOUS DES INDICATIONS?
? OUI

CECI EST UN JEU DE GUERRE QUI SE JOUE A DEUX OU TROIS.
(EN THEORIE) ON VOUS DONNE DES CANONS POUR VOUS ENTRETUER.
LES DISTANCES ET VITESSES INITIALES SONT FIXEES AU DEBUT
DU JEU. LES TIRS SONT PARAMETRES PAR UN ANGLE DE TIR EXPRIME
EN DEGRES A PARTIR DE L'HORIZONTALE.

L'ORDINATEUR SUIVRA LE JEU ET REPORTERA LES MOUVEMENTS
UN TIR EST VALIDE SI IL EST ELOIGNE DE LA CIBLE DE MOINS
DE 5% DE L'ELOIGNEMENT TOTAL. BONNE CHANCE!


NOMBRE DE JOUEURS
? 3

DISTANCE (KM) DE 1  A  2 ? 1000
DISTANCE (KM) DE 2  A  3 ? 2000
DISTANCE (KM) DE 3  A  1 ? 2500


VITESSE INITIALE (KM/S): 1 ? 300
VITESSE INITIALE (KM/S): 2 ? 350
VITESSE INITIALE (KM/S): 3 ? 400
```

```
MANCHE  1

JOUEUR 1 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 68
VOUS ETES TROP COURT DE  546.396 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 79
VOUS ETES TROP COURT DE  566.313 KM

JOUEUR 3 TIRE SUR? 1
ANGLE DE TIR? 80.5
VOUS ETES TROP COURT DE  873.915 KM


MANCHE  2

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 70
VOUS ETES TROP LONG DE 808.003 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 84
VOUS ETES TROP COURT DE  120[illegible].86 KM

JOUEUR 3 TIRE SUR? 1
ANGLE DE TIR? 73
VOUS ETES TROP LONG DE 297.822 KM


MANCHE  3

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 60
VOUS ETES TROP LONG DE 1436.68 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 70
VOUS ETES TROP LONG DE 462.541 KM

JOUEUR 3 TIRE SUR? 1
ANGLE DE TIR? 76
VOUS ETES TROP COURT DE  151.989 KM


MANCHE  4

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 74
VOUS ETES TROP LONG DE 490.168 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 73
VOUS ETES TROP LONG DE 140.802 KM

JOUEUR 3 TIRE SUR? 1
ANGLE DE TIR? 72
VOUS ETES TROP LONG DE 439.886 KM
```

```
MANCHE  5

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 76.5
VOUS ETES TROP LONG DE 27-.02 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 3
ANGLE DE TIR? 75
TOUCHE -- 3 EST MORT.


MANCHE  6

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 78
VOUS ETES TROP LONG DE 143.809 KM

JOUEUR 2 TIRE SUR? 1
ANGLE DE TIR? 78
VOUS ETES TROP LONG DE 556.592 KM


MANCHE  7

JOUEUR 1 TIRE SUR? 2
ANGLE DE TIR? 79.4
TOUCHE -- 2 EST MORT.

JEU TERMINE. 1 A GAGNE.
```

```
5 PRINT CHR$(26)
8 PRINT TAB(24);"ARTILLERY 3"
9 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
10 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
11 PRINT:PRINT:PRINT
20 T=0
60 DIM V(3),X(3),P(3),R(3,3)
70 MAT V=ZER
80 MAT X=ZER
90 MAT P=ZER
100 MAT R=ZER
110 DATA 1,2,2,3,3,1,1,3,3,2,2,1,2,3,3,1,1,2,0
120 PRINT "BIENVENUE DANS 'GUERRE 3'.DEUX OU TROIS HOMMES PEUVENT JOUER!"
130 PRINT "VOULEZ VOUS DES INDICATIONS?"
140 INPUT A$
150 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1310
160 PRINT ""
170 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS"
180 INPUT N
190 IF N=2 THEN 240
200 IF N=3 THEN 270
210 PRINT "ERREUR! DEUX OU TROIS JOUEURS!"
220 PRINT
230 GOTO 160
240 N1=1
250 PRINT ""
260 GOTO 290
270 N1=N
280 PRINT ""
290 FOR J=1 TO N1
300 READ A,B
310 PRINT "DISTANCE (KM) DE";A;" A ";B;
320 INPUT R(A,B)
330 R(B,A)=R(A,B)
340 NEXT J
350 PRINT ""
360 RESTORE
370 IF N=2 THEN 460
380 FOR J=1 TO N
390 READ A,B,C,D,E,F
400 IF R(A,B)<R(C,D)+R(E,F) THEN 440
410 PRINT "ERREUR -- TRIANGLE INCORRECT.NOUVELLES DISTANCES?'
420 RESTORE
430 GOTO 290
440 NEXT J
450 PRINT
460 FOR J=1 TO N
470 PRINT "VITESSE INITIALE (KM/S):";J;
480 INPUT V(J)
490 NEXT J
500 PRINT ""
510 FOR J=1 TO N
520 X(J)=V(J)^2/32
530 NEXT J
540 FOR A=1 TO N
550 FOR B=1 TO N
560 IF X(A)>R(A,B) THEN 610
570 PRINT "ERREUR --";A;"NE PEUT ATTEINDRE";B
580 PRINT "QUELLE EST LA VITESSE INITIALE DE ";A;
590 INPUT V(A)
600 GOTO 510
610 NEXT B
620 NEXT A
630 N1=N
640 PRINT ""
650 PRINT ""
660 PRINT "MANCHE ";T+1
670 PRINT
680 FOR M=1 TO N
690 IF N=3 THEN 750
700 C=1
710 IF M<> 1 THEN 730
720 C=2
730 PRINT "JOUEUR";M;"TIRE SUR";C
740 GOTO 890
750 IF P(M)=12 THEN 1280
760 PRINT "JOUEUR";M;"TIRE SUR";
770 INPUT C
780 ON C GOTO 830,830,830
810 PRINT "ERREUR--JOUEURS DESIGNES 1,2,3."
820 GOTO 760
830 IF C<> M THEN 860
840 PRINT "ERREUR--ON NE PEUT SE TUER."
850 GOTO 760
860 IF P(C) <> 12 THEN 890
870 PRINT "ERREUR --";C;"EST MORT."
880 GOTO 760
890 PRINT "ANGLE DE TIR";
900 INPUT A3
910 IF A3<0 THEN 940
920 IF A3>180 THEN 940
930 GOTO 970
940 PRINT "ERREUR -- TIR DANS LE SOL.";M;"EST MORT."
950 P(M)=12
960 GOTO 760
970 IF A3<90 THEN 1000
980 PRINT "ERREUP,TIR DANS UNE MAUVAISE DIRECTION,TIR PERDU."
990 GOTO 760
1000 Z=SIN(A3*.0349064)*V(M)^2/32
1010 X=(R(M,C)/1000*RND(1))-(R(M,C)/1000*RND(1))
1020 D=X+7
1030 D1=R(M,C)*.05
1040 IF D<D1 THEN 1080
1050 IF ABS(D-R(M,C))<D1 THEN 1110
1060 IF D<R(M,C) THEN 1140
1070 IF D>R(M,C) THEN 1160
1080 PRINT "TROP PRES-";M;"EST MORT"
1090 P(M)=12
1100 GOTO 1180
1110 PRINT "TOUCHE --";C;"EST MORT."
1120 P(C)=12
1130 GOTO 1180
1140 PRINT "VOUS ETES TROP COURT DE "ABS(D-R(M,C));"KM"
1150 GOTO 1270
1160 PRINT "VOUS ETES TROP LONG DE";ABS(D-R(M,C));"KM"
1170 GOTO 1270
1180 N1=N1-1
1190 IF N1>1 THEN 1270
1200 FOR M1=1 TO N
1210 IF P(M1)=12 THEN 1250
1220 PRINT
1230 PRINT "JEU TERMINE.";M1;"A GAGNE."
1240 GOTO 1430
1250 NEXT M1
1260 STOP
1270 PRINT ""
1280 NEXT M
1290 T=T+1
1300 GOTO 650
1310 PRINT
1320 PRINT "CECI EST UN JEU DE GUERRE QUI SE JOUE A DEUX OU TROIS."
1330 PRINT "(EN THEORIE) ON VOUS DONNE DES CANONS POUR VOUS ENTRETUER."
1340 PRINT "LES DISTANCES ET VITESSES INITIALES SONT FIXEES AU DEBUT"
1350 PRINT "DU JEU. LES TIRS SONT PARAMETRES PAR UN ANGLE DE TIR EXPRIME"
1360 PRINT "EN DEGRES A PARTIR DE L'HORIZONTALE."
1370 PRINT
1380 PRINT "L'ORDINATEUR SUIVRA LE JEU ET REPORTERA LES MOUVEMENTS"
1390 PRINT "UN TIR EST VALIDE SI IL EST ELOIGNE DE LA CIBLE DE MOINS"
1400 PRINT "DE 5% DE L'ELOIGNEMENT TOTAL. BONNE CHANCE!"
1410 PRINT ""
1420 GOTO 160
1430 END
```

Baccara

Les jeux de la famille du Baccara et du chemin de fer sont issus du Baccara, jeu qui devint populaire dans les casinos français dans les années 30 du siècle dernier. Au vingtième siècle, ils se propagèrent d'Europe aux Etats-Unis puis retournèrent en Europe et dans les casinos du monde entier. Cela eut comme conséquence des évolutions importantes dans les règles du jeu; ainsi ce qui est appelé « baccara » dans un casino peut ressembler beaucoup plus à ce qui est appelé « chemin de fer » dans un autre.

Le jeu programmé ici est plus proche du chemin de fer que du Baccara. Les règles sont brièvement les suivantes :

Huit jeux de cartes sont mélangés, et placés dans un « sabot » duquel les cartes ne peuvent être tirées qu'une par une. Les joueurs misent ainsi : chaque joueur peut miser jusqu'à concurrence de la somme que la banque possède. Le joueur placé à la droite du banquier a priorité pour miser. Le reste de l'argent non joué peut être misé par le joueur suivant placé à sa droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que la banque entière soit couverte ou que chacun ait misé comme il le souhaitait. N'importe quel joueur peut miser la banque entière en disant « Banco », mais si deux joueurs ou plus souhaitent faire banco, c'est le joueur le plus proche du banquier, à sa droite, qui a priorité.

Après que les mises aient été faites, le banquier donne deux mains de deux cartes chacune, en distribuant une carte à la fois. La main qu'il tire en premier est pour tous les joueurs qui misent contre lui; l'autre main est la sienne. C'est le joueur qui a fait la plus grosse mise contre le banquier, qui joue la main opposée.

Le but du jeu est d'avoir entre les mains deux ou trois cartes d'une valeur de neuf, ou la plus proche de neuf possible. Les valeurs des cartes sont les suivantes : les figures et le dix, zéro; l'as, un; les autres cartes valent leur nombre. Les groupements de dix points comptent pour zéro; ainsi, neuf plus sept compte pour six points et non pour seize.

Un joueur dont les cartes valent neuf ou huit dès les deux premières cartes montre son jeu immédiatement. Il possède un « naturel » et sa main gagne (un naturel de neuf bat un naturel de huit). Des naturels de la même valeur font match nul, et on procède à un nouveau tirage.

Si le résultat n'est pas décidé par un naturel, le banquier doit donner une carte à son adversaire s'il le demande; l'adversaire peut aussi s'abstenir. Un adversaire doit s'abstenir s'il possède six ou sept points, doit retirer s'il a de zéro à quatre, mais a le choix s'il a cinq points. La carte supplémentaire, s'il y en a, est donnée la face découverte.

Puis le banquier décide s'il tire ou non une nouvelle carte.

SI LE BANQUIER DONNE	IL S'ABSTIENT	IL TIRE
Figure ou dix	4, 5, 6, 7	3, 2, 1, 0
Neuf	4, 5, 6, 7 (ou 3)	2, 1, 0 (ou 3)
Huit	3, 4, 5, 6, 7	2, 1, 0
Sept ou six	7	6, 5, 4, 3, 2, 1, 0
Cinq ou quatre	6, 7	5, 4, 3, 2, 1, 0
Trois ou deux	5, 6, 7	4, 3, 2, 1, 0
As	4, 5, 6, 7	3, 2, 1, 0
Si l'adversaire s'abstient	6, 7	5, 4, 3, 2, 1, 0

Aucun des joueurs ne peut retirer plus d'une carte, il ne peut donc pas posséder plus de trois cartes. Quand chaque joueur a usé de cette option, les cartes sont montrées. Si les totaux sont les mêmes, les mises sont annulées, et on procède à de nouvelles mises exactement comme précédemment pour un nouveau tirage. Si l'adversaire a un total supérieur à celui du banquier, chaque joueur reçoit la part de la banque qu'il a misée.

Dans le jeu du chemin de fer, le rôle du banquier est attribué à chaque joueur à tour de rôle, après chaque main; ce n'est pas le cas au Baccara.

Baccara a été écrit par Scott Byron.

```
                    BACCARA
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


BACCARA -- CHEMIN DE FER

VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI? OUI

     LE BACCARA EST UN JEU TRES POPULAIRE A LAS
VEGAS.  LE JOUEUR ET LE BANQUIER RECOIVENT CHACUN
DEUX CARTES D'UN 'SABOT' QUI CONTIENT 8 JEUX
DE CARTES.   TOUTES LES COMBINAISONS DE CARTES TOTALISANT
DIX NE SONT PAS COMPTEES.   LE JOUEUR QUI A LA FIN EST LE
PLUS PROCHE DE NEUF,GAGNE.   LES MISES SONT ELEVEES,
TOUS LES JOUEURS DEBUTENT AVEC DIX MILLE
DOLLARS.    VOUS POUVEZ JOUER SUR LE BANQUIER OU LE
JOUEUR.   UNE TROISIEME CARTE N'EST DONNEE QU'A
CERTAINES CONDITIONS, COMME VOUS LE VERREZ
COMMENCONS.    BONNE CHANCE!


COMBIEN  Y-A-T-IL DE JOUEURS? 1

QUEL EST LE NOM DU JOUEUR 1 ? JACQUES

JACQUES A  $10,000.   MISE? 500
(1) BANQUIER OU (2) JOUEUR? 1


BANQUIER              JOUEUR
------                ------
VALET DE PIQUE        QUATRE DE PIQUE
CINQ DE COEUR         SEPT DE COEUR

LE JOUEUR DOIT TIRER.
DAME DE TREFLE
LE JOUEUR NE PEUT PAS TIRER.
TOTAL DU JOUEUR: 1

LE BANQUIER DOIT TIRER.
AS DE CARREAU
 TOTAL DU BANQUIER: 6

LE BANQUIER GAGNE!!
JACQUES GAGNE       $500, LE NOUVEAU TOTAL EST DE $10,500.
```

```
---------- NOUVEAU JEU ----------

JACQUES A  $10,500.   MISE? 1000
(1) BANQUIER OU (2) JOUEUR? 2


BANQUIER            JOUEUR
------              ------
NEUF DE TREFLE      AS DE TREFLE
VALET DE CARREAU    AS DE TREFLE

LE JOUEUR DOIT TIRER.
DAME DE TREFLE
LE JOUEUR NE PEUT PAS TIRER.
TOTAL DU JOUEUR: 2

LE BANQUIER NE PEUT PAS TIRER.
 TOTAL DU BANQUIER: 9

LE BANQUIER GAGNE!!
JACQUES PERD   $1,000, LE NOUVEAU TOTAL EST DE  $9,500.

---------- NOUVEAU JEU ----------

JACQUES A   $9,500.   MISE? 9400
(1) BANQUIER OU (2) JOUEUR? 2


BANQUIER            JOUEUR
------              ------
VALET DE CARREAU    SIX DE CARREAU
VALET DE COEUR      AS DE TREFLE

LE JOUEUR NE PEUT PAS TIRER.
TOTAL DU JOUEUR: 7

LE BANQUIER DOIT TIRER.
DAME DE PIQUE
 TOTAL DU BANQUIER: 0

LE JOUEUR GAGNE!!
JACQUES GAGNE   $9,400, LE NOUVEAU TOTAL EST DE $18,900.
```

```
5 PRINT CHR$(26):CLEAR 1000
10 PRINT TAB(26);"BACCARA"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY":PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT"BACCARAT -- CHEMIN DE FER"
50 PRINT
60 PRINT"VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI";
70 INPUT Q$
80 IF LEFT$(Q$,1)<>"O" THEN 210
90 PRINT:PRINT"    LE BACCARA EST UN JEU TRES POPULAIRE A LAS"
100 PRINT"VEGAS.  LE JOUEUR ET LE BANQUIER RECOIVENT CHACUN"
110 PRINT"DEUX CARTES D'UN 'SABOT' QUI CONTIENT 8 JEUX"
120 PRINT"DE CARTES.   TOUTES LES COMBINAISONS DE CARTES TOTALISANT"
130 PRINT"DIX NE SONT PAS COMPTEES.   LE JOUEUR QUI A LA FIN EST LE"
140 PRINT"PLUS PROCHE DE NEUF,GAGNE.   LES MISES SONT ELEVEES,"
150 PRINT"TOUS LES JOUEURS DEBUTENT AVEC DIX MILLE"
160 PRINT"DOLLARS.   VOUS POUVEZ JOUER SUR LE BANQUIER OU LE"
170 PRINT"JOUEUR.   UNE TROISIEME CARTE N'EST DONNEE QU'A"
180 PRINT"CERTAINES CONDITIONS, COMME VOUS LE VERREZ"
190 PRINT"COMMENCONS.   BONNE CHANCE!"
200 PRINT
210 DIM M(20),F1(20),F(20),B$(13),V(13),G$(20)
220 DIM Z(9,10),Q(4,13)
240 FOR X=3 TO 6
250 FOR Y=1 TO 10
260 READ Z(X,Y)
270 NEXT Y,X
280 FOR S1=1 TO 10:READ  W(S1):NEXT
283 FOR S1=1 TO 4:READ A$(S1):NEXT
285 FOR S1=1 TO 13:READ B$(S1):NEXT
287 FOR S1=1 TO 13:READ V(S1):NEXT
290 PRINT
300  PRINT"COMBIEN  Y-A-T-IL DE JOUEURS";
310 INPUT P1
315 PRINT
320 FOR J=1 TO P1
330 PRINT"QUEL EST LE NOM DU JOUEUR"J;
340 INPUT G$(J)
350 M(J)=10000
360 NEXT J
365 PRINT
370 FOR S1=1 TO 4
373 FOR S2=1 TO 13
375 Q(S1,S2)=0
377 NEXT S2
379 NEXT S1
380 FOR J=1 TO 6
390 C=INT(1+RND(1)*4)
400 D=INT(1+RND(1)*13)
410 Q(C,D)=Q(C,D)+1
420 IF Q(C,D)>=32 THEN 390
430 B(J)=V(D)
440 C$(J)=B$(D)+" DE "+A$(C)
450 NEXT J
460 W1=2
470 FOR J=1 TO P1
480 IF M(J)<1 THEN 580
490 PRINT G$(J)" A ";:PRINT USING "$$##,###";M(J);:PRINT ".   MISE";
500 INPUT F(J)
510 IF F(J)>M(J) THEN 490
520 IF F(J)<>INT(F(J)) THEN 490
530 IF F(J)<1 THEN 490
540 PRINT"(1) BANQUIER OU (2) JOUEUR";
550 INPUT F1(J)
560 IF F1(J)>=1000 THEN 490
570 IF (F1(J)-1)*(F1(J)-2)<>0 THEN 540
575 PRINT
580 NEXT J
590 J=0
600 T1=B(1)+B(2)
610 T2=B(3)+B(4)
620 PRINT
630 PRINT"BANQUIER"TAB(20)"JOUEUR"
635 PRINT"------"TAB(20)"------"
640 PRINT C$(3)TAB(20)C$(1)
650 PRINT C$(4)TAB(20)C$(2)
655 PRINT
660 IF T1<10 THEN 680
670 T1=T1-10
680 IF T2<10 THEN 700
690 T2=T2-10
700 IF W(T1+1)=0 THEN 770
710 PRINT"LE JOUEUR DOIT TIRER."
720 PRINT C$(5)
730 T1=T1+B(5)
740 IF T1<10 THEN 770
750 T1=T1-10
760 GOTO 790
770 PRINT"LE JOUEUR NE PEUT PAS TIRER."
780 J=11
790 PRINT"TOTAL DU JOUEUR:"T1
800 PRINT
810 IF T2<3 THEN 870
820 IF T2>6 THEN 930
830 IF J<>11 THEN 860
840 IF T2=6 THEN 930
850 GOTO 870
860 IF Z(T2,B(5)+1)=0 THEN 930
870 PRINT"LE BANQUIER DOIT TIRER."
880 PRINT C$(6)
890 T2=T2+B(6)
900 IF T2<10 THEN 920
910 T2=T2-10
920 GOTO 940
930 PRINT"LE BANQUIER NE PEUT PAS TIRER."
940 PRINT" TOTAL DU BANQUIER:"T2
950 PRINT
960 IF T2<>T1 THEN 990
970 PRINT"COUP POUR RIEN.IL FAUT REJOUER."
980 GOTO 380
990 IF T2<T1 THEN 1030
1000 W1=1
1010 PRINT"LE BANQUIER GAGNE!!"
1020 GOTO 1040
1030 PRINT"LE JOUEUR GAGNE!!"
1040 FOR J=1 TO P1
1050 IF M(J)<=0 THEN 1130
1060 PRINT G$(J)" ";
1070 IF F1(J)=W1 THEN 1110
1080 M(J)=M(J)-F(J)
1090 PRINT"PERD ";:PRINT USING "$$##,###";F(J);:PRINT ", LE NOUVEAU TOTAL EST DE
 ";
1095 PRINT USING "$$#,###";M(J);:PRINT "."
1100 GOTO 1130
1110 M(J)=M(J)+F(J)
1120 PRINT"GAGNE ";:PRINT USING "$$##,###";F(J);:PRINT ", LE NOUVEAU TOTAL EST D
E ";
1125 PRINT USING "$$#,###";M(J);:PRINT "."
1130 NEXT J
1140 FOR J=1 TO P1
1150 IF M(J)<>0 THEN 1190
1160 NEXT J
1170 PRINT"MERCI POUR VOTRE ARGENT,ET ";
1180 GOTO 1320
1190 PRINT
1200 PRINT"---------- NOUVEAU JEU ----------"
1210 PRINT
1220 FOR X=1 TO 4
1230 FOR Y=1 TO 1
1240 IF Q(X,Y)<>8 THEN 380
1250 NEXT Y,X
1260 GOTO 370
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0
1280 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0
1290 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,PIQUES,COEURS,CARREAUX
1300 DATA TREFLES,AS,DEUX,THOIS,QUATRE,CINQ,SIX,SEPT,HUIT
1310 DATA NEUF,DIX,VALET,DAME,ROI,1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,0,0,0
1320 PRINT"MERCI D'AVOIR JOUE."
1330 FOR XX=1 TO 2000:NEXT:END
```

Bible Quiz

(Questionnaire sur la Bible)

Le questionnaire sur la Bible est un programme qui pose 25 questions sur la Bible à l'utilisateur. Si la réponse à la question posée est juste, le programme passe à la question suivante. En cas de réponse erronée, il donne la réponse correcte. Dans les deux cas, il cite le passage de la Bible concerné.

Remarque : les instructions comprises entre les lignes 124 et 296 peuvent servir de base à n'importe quel type de dialogue CAI à condition de changer les instructions précédant la ligne 124 et l'énoncé des questions-réponses dans les lignes des données.

Ce programme fut écrit par Steve Wentworth de Muskingum College. Il parut pour la première fois dans *Creative Computing*, en mars-avril 1977.

```
                      QUESTIONNAIRE SUR LA BIBLE
                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE JEU EST UN QUESTIONNAIRE QUI TESTE
VOS CONNAISSANCES SUR LES EVENEMENTS, LIEUX,
ET PERSONNES CITES DANS LA BIBLE.

JE VOUS POSE UNE QUESTION PUIS ATTENDS
VOTRE REPONSE.  SI VOTRE REPONSE EST JUSTE ,
JE PASSE A LA QUESTION SUIVANTE.  SI VOTRE
REPONSE EST FAUSSE, JE VOUS DONNE LA
BONNE REPONSE ET PASSE A LA
QUESTION SUIVANTE.

CHAQUE REPONSE TIENT EN UN MOT.
ATTENTION A L'ORTHOGRAPHE!
IL Y A 25 QUESTIONS EN TOUT.

A COMBIEN DE QUESTIONS VOULEZ-VOUS REPONDRE? 7


QUESTION # 1
-------------

QUI PORTAIT UN MANTEAU SANS COUTURE? JESUS
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  JOHN 19:23

QUESTION # 2
-------------

QUI QUITTA SA CHAUSSURE POUR SIGNER UN CONTRAT? BOAZ
REPONSE EXACTE -- BRAVO! RUTH 4:7-9

QUESTION # 3
-------------

QUI FUT LA PREMIERE VICTIME D'UN ASSASSINAT? ABEL
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  GEN. 4:8

QUESTION # 4
-------------

QUEL HEBREU ORGANISA UN CASSE-CROUTE SOUS UN ARBRE? ABRAHAM
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  GEN. 18:6-8

QUESTION # 5
-------------

QUI FUT LE PREMIER MARTYR DU CHRISTIANISME? STEPHEN
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  ACTE 7

QUESTION # 6
-------------

QUI A CONSTRUIT LA PREMIERE VILLE? CAIN
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  GEN. 4:17

QUESTION # 7
-------------

QUI FUT JETE DANS LA FOSSE AUX LIONS? DANIEL
REPONSE EXACTE -- BRAVO!  DAN. 6:16

VOUS AVEZ 7 REPONSES EXACTES SUR 7 QUESTIONS POSEES.
VOTRE POURCENTAGE DE BONNES REPONSES EST DONC DE 1  %
```

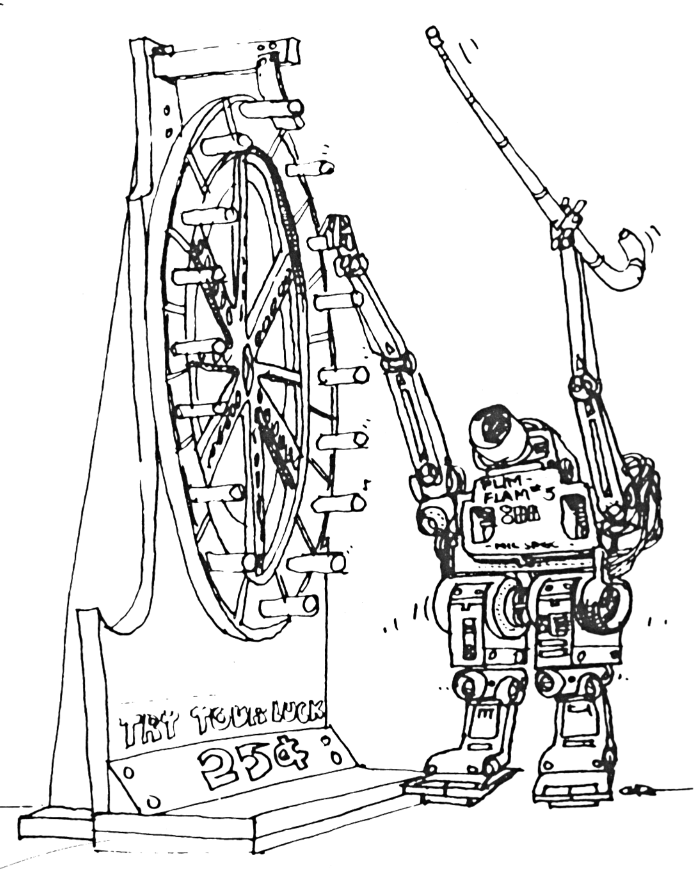
```
5 PRINT CHR$(26);TAB(24);"QUESTIONNAIRE SUR LA BIBLE"
6 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
9 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "CE JEU EST UN QUESTIONNAIRE QUI TESTE "
20 PRINT "VOS CONNAISSANCES SUR LES EVENEMENTS, LIEUX, "
30 PRINT "ET PERSONNES CITES DANS LA BIBLE."
40 PRINT
50 PRINT "JE VOUS POSE UNE QUESTION PUIS ATTENDS  "
60 PRINT "VOTRE REPONSE.  SI VOTRE REPONSE EST JUSTE ,"
70 PRINT "JE PASSE A LA QUESTION SUIVANTE.  SI VOTRE "
80 PRINT "REPONSE EST FAUSSE, JE VOUS DONNE LA "
90 PRINT "BONNE REPONSE ET PASSE A LA "
100 PRINT "QUESTION SUIVANTE."
110 PRINT
118 PRINT "CHAQUE REPONSE TIENT EN UN MOT."
119 PRINT "ATTENTION A L'ORTHOGRAPHE!"
120 PRINT "IL Y A 25 QUESTIONS EN TOUT.":PRINT
122 PRINT "A COMBIEN DE QUESTIONS VOULEZ-VOUS REPONDRE";
124 INPUT N
130 PRINT
135 DIM S(25)
140 C=0
142 N1=0
145 RESTORE
150 IF C=N THEN 290
160 C=C+1
162 PRINT
170 PRINT "QUESTION £";C
175 PRINT "-------------"
180 PRINT
183 X=INT(RND(1)*25+1)
184 IF S(X)=1 THEN 183
185 S(X)=1
186 FOR Q=1 TO X:READ Q$,A$,V$:NEXT Q
210 PRINT Q$;
220 INPUT R$
230 IF R$=A$ THEN 270
240 PRINT "VOTRE REPONSE EST INCORRECTE."
250 PRINT "IL FALLAIT REPONDRE ";A$;". ";V$
260 GOTO 145
270 PRINT "REPONSE EXACTE -- BRAVO! ";V$
272 N1=N1+1
280 GOTO 145
290 PRINT
292 PRINT "VOUS AVEZ";N1;"REPONSES EXACTES SUR";N;"QUESTIONS POSEES."
294 P=INT((N1/N)*100+.5)
296 PRINT "VOTRE POURCENTAGE DE BONNES REPONSES EST DONC DE";P;CHR$(8);"%"
301 DATA "QUI MIT LE FEU A TROIS CENTS QUEUES DE RENARD","SAMSON"
302 DATA "1 LIVRE DES JUGES 15:4,5"
303 DATA "QUEL HEBREU ORGANISA UN CASSE-CROUTE SOUS UN ARBRE"
304 DATA "ABRAHAM"," GEN. 18:6-8"
305 DATA "QUEL HOMME AFFAME MAUDIT UN FIGUIER SANS FRUITS","JESUS"
306 DATA " MARC 11:12-14"
307 DATA "QUI TUA SON FRERE QUI AVAIT HUMILIE LEUR SOEUR"
308 DATA "ABSALOM","2 SAM. 13"
309 DATA "QUI EUT 300 CONCUBINES","SALOMON","1 LIVRE DES ROIS 11:1-3"
310 DATA "QUEL GARCON PORTAIT UN MANTEAU BARIOLE","JOSEPH"," GEN. 37:3"
311 DATA "QUI PORTAIT UN MANTEAU SANS COUTURE","JESUS"," JOHN 19:23"
312 DATA "QUI QUITTA SA CHAUSSURE POUR SIGNER UN CONTRAT","BOAZ","RUTH 4:7-9"
313 DATA "QUI S'ENDORMIT SUR UN SOMMIER EN FER DE PLUS DE 4 METRES DE LONG"
314 DATA "OG"," DEUT. 3:11"
315 DATA "QUI A CONSTRUIT LA PREMIERE VILLE","CAIN"," GEN. 4:17"
316 DATA "QUEL PHYSICIEN FUT AUSSI AUTEUR","LUC"," COL. 4:14"
317 DATA "QUI A COMPOSE LES 1005 CHANSONS","SALOMON"
318 DATA "1 LIVRE DES ROIS 4:32"
319 DATA "QUI FUT LA PREMIERE VICTIME D'UN ASSASSINAT","ABEL"," GEN. 4:8"
320 DATA "QUI FUT ENTERRE AVEC SA FEMME DANS UNE GROTTE","ABRAHAM"
321 DATA " GEN. 25:9-10"
322 DATA "QUI SE PENDIT ACCIDENTELLEMENT A UN ARBRE","ABSALOM"
323 DATA "2 SAM. 18:9"
324 DATA "QUEL AVEUGLE TUA 3000 PERSONNES AU COURS D'UNE FETE RELIGIEUSE"
325 DATA "SAMSON"," LIVRE DES JUGES 16:23-30"
326 DATA "QUEL EST LE NOM DE LA PREMIERE VILLE CONSTRUITE PAR LES HOMMES "
327 DATA "ENOCH"," GEN. 4:17"
328 DATA "QUI FUT UN PUISSANT CHASSEUR","NIMROD"," GEN. 10:9-12"
329 DATA "QUI A CONDUIT FURIEUSEMENT","JEHU","2 LIVRE DES ROIS 9:20"
330 DATA "QUI FUT LE PREMIER MARTYR DU CHRISTIANISME","STEPHEN"," ACTS 7"
331 DATA "QUI S'ENDORMIT DURANT UN LONG SERMON","EUTYCHUS"
332 DATA " ACTS 20:9"
333 DATA "QUELLE VILLE FUT BAPTISEE LA CITE DES PALMIERS","JERICHO"
334 DATA " DEUT. 34:3"
335 DATA "QUI GRIMPA SUR UN ARBRE POUR APERCEVOIR JESUS","ZACCHAEUS"," LUC 19:4"
336 DATA "QUI TUA GOLIATH","DAVID","1 SAM. 17:49"
337 DATA "QUI FUT JETE DANS LA FOSSE AUX LIONS","DANIEL"," DAN. 6:16"
400 END
```

Big 6 (Le grand 6)

Big 6 est une invention américaine, qui nous vient des casinos du Nevada. Une très grande roue est disposée verticalement, son diamètre est d'environ un mètre, parfois davantage, et elle porte des nombres de un à six, rangés aléatoirement sur la périphérie. Les joueurs placent leurs paris sur une table du même type que celle de la roulette, placée devant la roue. On fait alors tourner la roue, et trois nombres sont déclarés gagnants. Ce sont les trois nombres qui apparaissent au haut de la roue. La plupart des joueurs débutants qui regardent le jeu pensent que comme il y a trois numéros gagnants, ils ont une grande chance de gagner une forte somme d'argent. Les paris sont limités à 500 dollars et les joueurs découvrent rapidement que les chances sont largement en faveur de la maison de jeux.

Si vous désirez jouer au Big 6, essayez-le d'abord sur ordinateur et vous découvrirez alors comment il vous sera possible d'éviter de perdre quand vous irez jouer à Las Vegas ou Atlantic City. L'ordinateur est un meilleur joueur quand vous perdez, que ne le seront les directeurs de casino de ces villes.

Big 6 a été écrit par Steve Heywood et Dave Alvey.




```
                        BIG6
                 CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGAMME FAIT TOURNER UNE ROUE PORTANT LES
6 PREMIERS ENTIERS,ET VOUS POUVEZ PARIER SUR
1 A 3 NOMBRES.

LES PARIS SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 500 $.

POUR SORTIR DE CE PROGRAMME TAPEZ 'STOP'.

BONNE CHANCE!


SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 1
QUEL EST CE NOMBRE? 4
PARI? 10
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  2  2  2
VOUS PERDEZ SUR 4.
VOUS PERDEZ $-10.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 2
QUELS SONT CES DEUX NOMBRES
? 2,4
PARIS SUR LES DEUX? 5,10
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  1  4  5
VOUS PERDEZ SUR 2.
VOUS GAGNEZ 1 FOIS SUR 4.
VOUS PERDEZ $-5.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 3
QUELS SONT CES TROIS NOMBRES
? 1,3,5
PARI SUR CHAQUE NOMBRE
? 5,5,5
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  3  3  6
VOUS PERDEZ SUR 1.
VOUS PERDEZ SUR 5.
VOUS PERDEZ $-5.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 2
QUELS SONT CES DEUX NOMBRES
? 1,3
PARIS SUR LES DEUX? 10,10
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  1  5  6
VOUS GAGNEZ 1 FOIS SUR 1.
VOUS PERDEZ SUR 3.
VOUS PERDEZ $-5.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 1
QUEL EST CE NOMBRE? 4
PARI? 100
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  1  6  6
VOUS PERDEZ SUR 4.
VOUS PERDEZ $-105.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 2
QUELS SONT CES DEUX NOMBRES
? 2,4
PARIS SUR LES DEUX? 25,25
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  1  4  6
VOUS PERDEZ SUR 2.
VOUS GAGNEZ 1 FOIS SUR 4.
VOUS PERDEZ $-105.

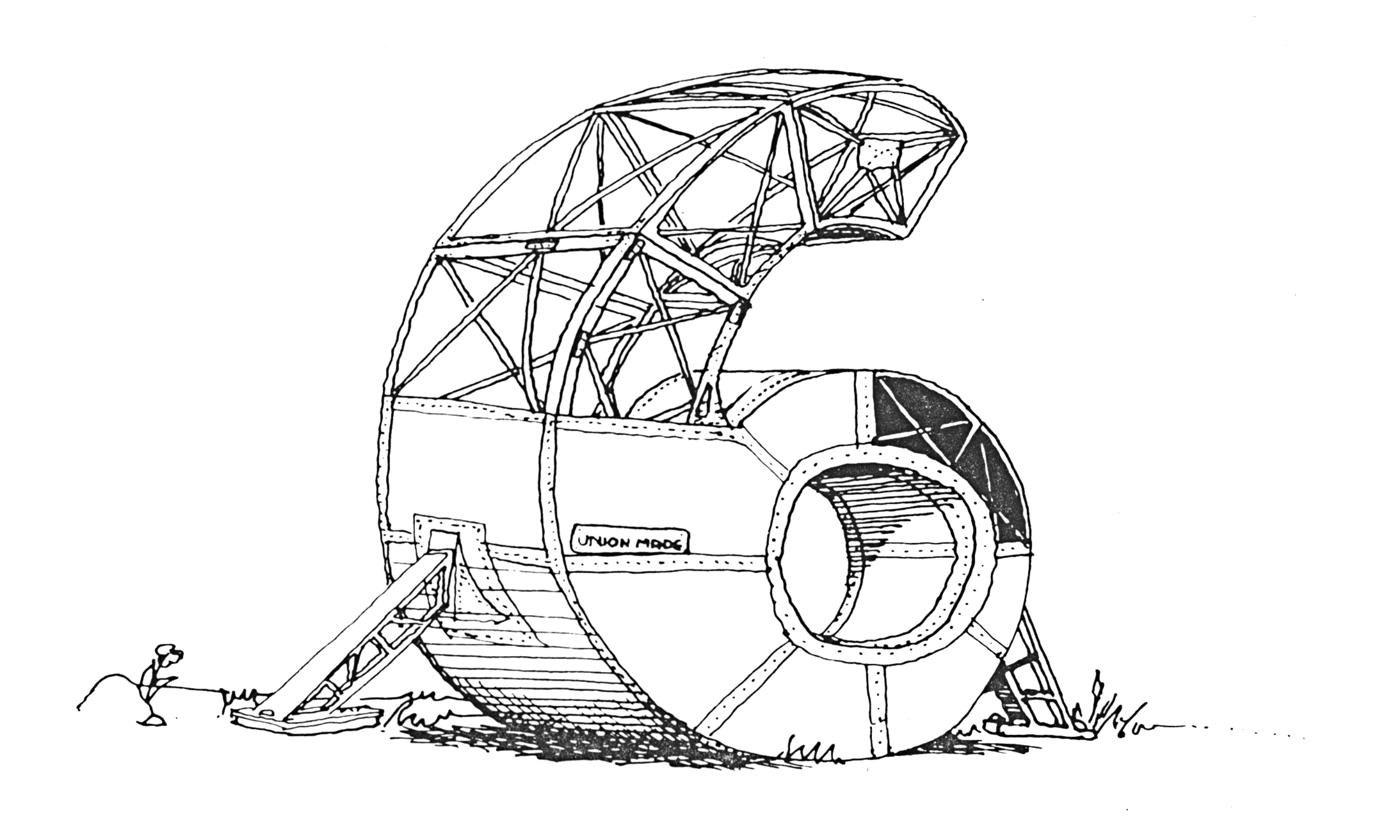
SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 3
QUELS SONT CES TROIS NOMBRES
? 1,2,3
PARI SUR CHAQUE NOMBRE
? 10,10,20
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  4  5  6
VOUS PERDEZ SUR 1.
VOUS PERDEZ SUR 2.
VOUS PERDEZ SUR 3.
VOUS PERDEZ $-145.
SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? 1
QUEL EST CE NOMBRE? 4
PARI? 500
LES NOMBRES GAGNANTS SONT:  4  6  6
VOUS GAGNEZ 1 FOIS SUR 4.
VOUS GAGNEZ $ 355.

SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?
? STOP


TIENS! VOUS LACHEZ LA RAMPE

VOUS AVEZ GAGNE 355 $!!PAS MAUVAIS!!!
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(27);"BIG6"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "CE PROGAMME FAIT TOURNER UNE ROUE PORTANT LES"
20 PRINT "6 PREMIERS ENTIERS,ET VOUS POUVEZ PARIER SUR"
30 PRINT "1 A 3 NOMBRES."
35 PRINT
40 PRINT "LES PARIS SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 500 $."
45 PRINT
50 PRINT "POUR SORTIR DE CE PROGRAMME TAPEZ 'STOP'."
55 PRINT
60 PRINT "BONNE CHANCE!"
65 PRINT:PRINT
67 DIM S(3)
70 GOTO 90
80 PRINT "VOUS DEVEZ PARIER SUR 1,2 OU 3 NOMBRES"
90 PRINT "SUR COMBIEN DE NOMBRES PARIEZ VOUS ?"
100 INPUT N$:IF N$="STOP" THEN 3360
110 N=VAL(N$)
120 IF N=2 THEN 370
130 IF N=3 THEN 600
140 IF N>3 OR N<1 THEN 80
190 PRINT "QUEL EST CE NOMBRE";
200 INPUT V
210 IF V<=6 OR V>=1 THEN 260
240 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAPIER QUE SUR UN ENTIER DE 1 A 6."
250 GOTO 190
260 PRINT "PARI";
270 INPUT F
280 IF F<=500 OR F >=1 THEN 330
310 PRINT "LES PARIS SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 500 $."
320 GOTO 260
330 GOSUB 1870
340 S2=V:S3=F:GOSUB 2060
360 GOTO 3260
370 PRINT "QUELS SONT CES DEUX NOMBRES"
380 INPUT V,P
390 IF V<=6 OR V>=1 OR P<=6 OP P>=1 THEN 460
440 PRINT "VOUS NE POUVEZ PARIER QUE SUR UN ENTIER DE 1 A 6."
450 GOTO 370
460 PRINT "PARIS SUR LES DEUX";
470 INPUT F,I
480 IF F<=500 OR F>=1 OR I<=500 OP I>=1 THEN 550
530 PRINT "LES PARIS SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 500 $."
540 GOTO 460
550 GOSUB 1870
560 S2=V:S3=F:GOSUB 2060
570 S2=P:S3=I:GOSUB 2060
590 GOTO 3260
600 PRINT "QUELS SONT CES TROIS NOMBRES"
610 INPUT V,P,S
620 IF V<=6 OR V>=1 OR P<=6 OR P>=1 OR S<=6 OR S>=1 THEN 710
690 PRINT "VOUS NE POUVEZ PARIER QUE SUR UN ENTIER DE 1 A 6."
700 GOTO 600
710 PRINT "PARI SUR CHAQUE NOMBRE"
720 INPUT F,I,J
730 IF F<=500 OR F>=1 OR I<=500 OR I>=1 OR J<=500 OR J>=1 THEN 820
800 PRINT "LES PARIS SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 500 $."
810 GOTO 710
820 GOSUB 1870
830 S2=V:S3=F:GOSUB 2060
840 S2=P:S3=I:GOSUB 2060
850 S2=S:S3=J:GOSUB 2060
870 GOTO 3260
1870 X=-1
1880 A=INT(6*RND(1)+1):B=INT(6*RND(1)+1):C=INT(6*RND(1)+1)
1890 S(1)=A:S(2)=B:S(3)=C
1900 FOR Y=1 TO 2
1910 FOR X=1 TO 3-Y
1920 IF S(X)<=S(X+1) THEN 1940
1930 TE=S(X):S(X)=S(X+1):S(X+1)=TE
1940 NEXT X:NEXT Y
1950 PRINT "LES NOMBRES GAGNANTS SONT: "S(1);S(2);S(3)
1960 RETURN
2060 C1=0
2070 IF S2=A THEN C1=C1+1
2080 IF S2=B THEN C1=C1+1
2090 IF S2=C THEN C1=C1+1
2100 IF C1>0 THEN 2130
2110 S3=S3*(-1)
2120 PRINT "VOUS PERDEZ SUR";S2;CHR$(8);".":GOTO 2150
2130 S3=S3*C1
2140 IF C1=1 THEN PRINT "VOUS GAGNEZ 1 FOIS SUR";S2;CHR$(8);"."
     ELSE PRINT "VOUS GAGNEZ";C1;"FOIS SUR";S2;CHR$(8);"."
2150 W=W+S3
2160 RETURN
3260 IF W=0 THEN PRINT "VOUS ETES MANCHE A MANCHE!!":PRINT:GOTO 90
3270 IF W>0 THEN PRINT "VOUS GAGNEZ $";W;CHR$(8);".":PRINT:GOTO 90
3280 IF W<0 THEN PRINT "VOUS PERDEZ $";W;CHR$(8);".":PRINT:GOTO 90
3350 REM
3360 PRINT:PRINT:PRINT "TIENS! VOUS LACHEZ LA RAMPE":PRINT
3370 IF W>0 THEN 3410
3380 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS PERDU D'ARGENT, J' APPELLE CELA DE LA CHANCE!"
3390 GOTO 3440
3410 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE";W;"$!!PAS MAUVAIS!!!"
3440 END
```



Binary (Binaire)

Ce jeu teste votre adresse à convertir de binaire en décimal, et de décimal en binaire. On vous donne vingt tests de conversion. Les nombres sont choisis au hasard et votre score est imprimé à la fin. La réponse de toute conversion ratée est affichée; si on vous présente une nouvelle conversion, vous devez supposer que la précédente était correcte.

Il y a plusieurs modifications possibles de ce programme, comme de chronométrer la réponse, donner la possibilité au joueur de spécifier le domaine des nombres, de vérifier les nombres doubles, ou l'étendre à d'autres bases.

Ce programme a été écrit par Ted Park du Pacific Union College. Il est paru pour la première fois dans *Creative Computing,* en mars-avril 1975.

```
RUN
                              BINAIRE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY

EN BINAIRE: 00010      EN DECIMAL: ? 2

EN BINAIRE: 10011      EN DECIMAL: ? 19

EN BINAIRE: 10101      EN DECIMAL: ? 21

EN BINAIRE: 01111      EN DECIMAL: ? 15

EN BINAIRE: 11111      EN DECIMAL: ? 31

EN BINAIRE: 01011      EN DECIMAL: ? 11

EN BINAIRE: 01000      EN DECIMAL: ? 8

EN BINAIRE: 11100      EN DECIMAL: ? 28

EN BINAIRE: 11010      EN DECIMAL: ? 26

EN BINAIRE: 01010      EN DECIMAL: ? 10


EN DECIMAL:  8       EN BINAIRE: ? 01000

EN DECIMAL:  10       EN BINAIRE: ? 01010

EN DECIMAL:  9       EN BINAIRE: ? 01001

EN DECIMAL:  14       EN BINAIRE: ? 01110

EN DECIMAL:  3       EN BINAIRE: ? 00011

EN DECIMAL:  21       EN BINAIRE: ? 10101

EN DECIMAL:  9       EN BINAIRE: ? 01001

EN DECIMAL:  15       EN BINAIRE: ? 01111

EN DECIMAL:  8       EN BINAIRE: ? 01000

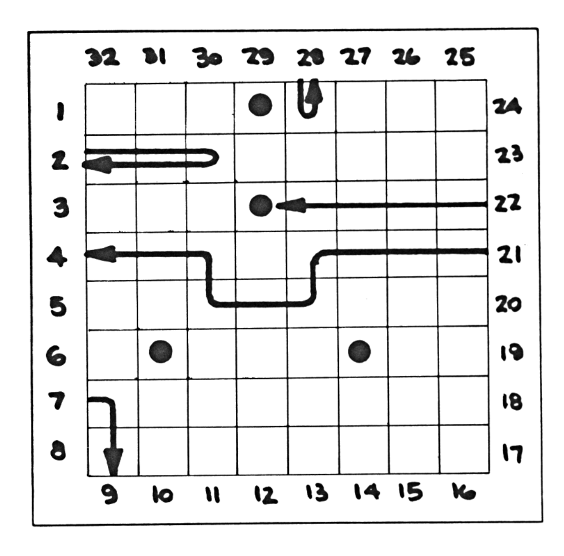
EN DECIMAL:  17       EN BINAIRE: ? 10001

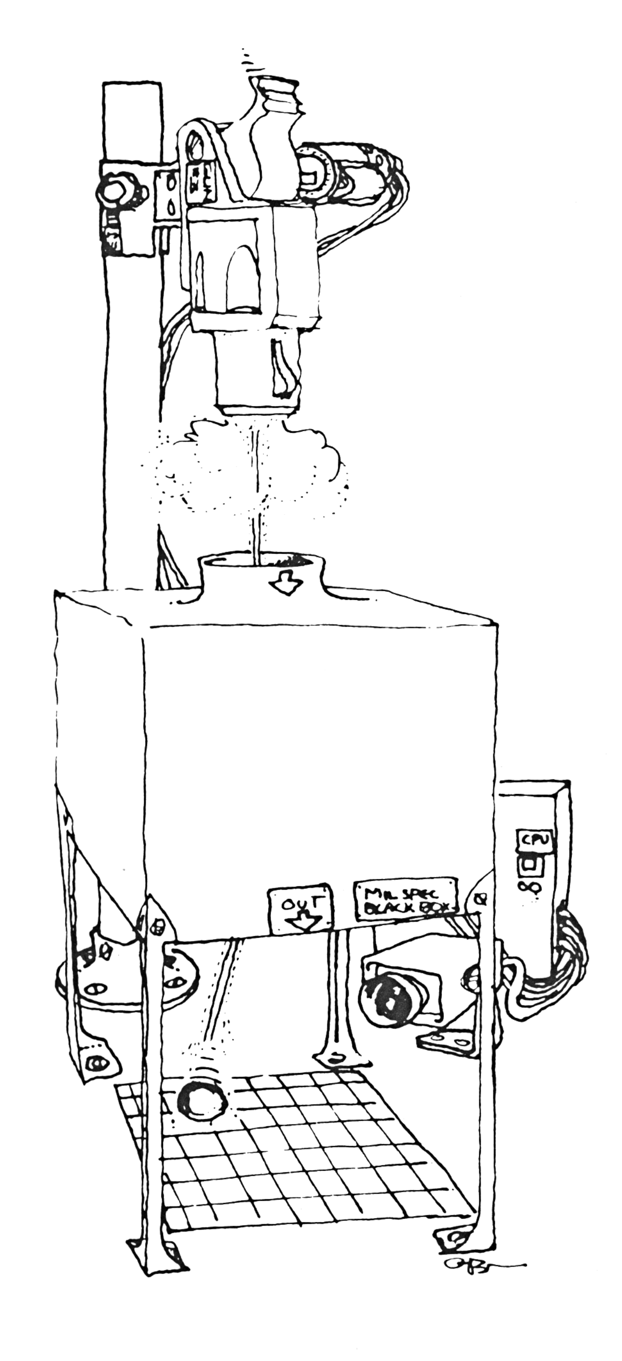

VOTRE SCORE: 100 %

ESSAYEZ A NOUVEAU? NON
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(30);" BINAIRE"
15 PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
110 B$="01"
120 TO=20
130 PRINT
140 PRINT
150 FOR I=1 TO 10
160 GOSUB 560
170 PRINT "EN BINAIRE: ";
180 FOR J=1 TO 5
190 PRINT MID$(B$,B(J)+1,1);
200 NEXT J
210 PRINT "     EN DECIMAL: ";
220 INPUT A
230 IF A=D THEN 260
240 PRINT D
250 TO=TO-1
260 PRINT
270 NEXT I
280 PRINT
290 PRINT
300 FOR I=1 TO 10
310 GOSUB 560
320 PRINT "EN DECIMAL: ";D;
330 PRINT "     EN BINAIRE: ";
340 I$="00000"
350 INPUT I$
360 IF LEN(I$)> 10 THEN 420
370 I$="00000"+I$
375 I$=RIGHT$(I$,5)
380 FOR J=1 TO 5
390 IF MID$(B$,B(J)+1,1)<>MID$(I$,J,1) THEN 420
400 NEXT J
410 GOTO 480
420 PRINT " ";
430 FOR J=1 TO 5
440 PRINT MID$(B$,B(J)+1,1);
450 NEXT J
460 PRINT
470 TO=TO-1
480 PRINT
490 NEXT I
500 PRINT
510 PRINT
520 PRINT "VOTRE SCORE:";INT(TO/.2+.5);"%"
530 PRINT
540 PRINT
550 INPUT "ESSAYEZ A NOUVEAU";ANS$
551 IF LEFT$(ANS$,1)="O" THEN 110 ELSE RUN "MENU"
560 D=0
570 FOR J=1 TO 5
580 B(J)=INT(RND(1)+.5)
590 D=D*2+B(J)
600 NEXT J
610 RETURN
620 END
```

Blackbox (La boîte noire)





Règle du jeu : La Boîte Noire est la version informatisée du jeu paru dans le numéro d'août 77 de « Games and puzzles ». La boîte noire est un carré 8 par 8 dans lequel sont dissimulés des atomes. Le but du jeu est de déterminer la position de ces atomes en envoyant sur eux des rayons issus des côtés du carré, et d'interpréter ensuite pourquoi ces rayons sont déviés, réfléchis ou absorbés. Les rayons qui viennent des bords de la boîte ont un trajet vertical ou horizontal. Les cases d'entrée des rayons sont numérotées de 1 à 32, en progressant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et en commençant en haut à gauche.

Pour commencer le jeu, il vous faut préciser le nombre d'atomes que vous voulez placer dans la boîte noire. Entrez ensuite au clavier le numéro de case d'où part un rayon. L'ordinateur vous dira si le rayon a été absorbé. En cas de non-absorption, il vous donnera la case de sortie. Tapez un zéro pour clore le jeu et pour visualiser l'aire de jeu. Le trajet du rayon est soumis aux règles suivantes :

1) Un rayon qui frappe un atome directement est absorbé.
2) Un rayon est dévié de 90 degrés s'il a avec une case contenant un atome une diagonale et un point communs (de sorte qu'il passerait dans une case voisine de l'atome s'il continuait).
3) Un rayon est réfléchi si sa direction passe par une case affublée de part et d'autre d'une case contenant un atome.
4) Un rayon qui entre par une case directement voisine d'un atome est réfléchi.
5) Dans toute autre situation, le trajet jusqu'à la sortie est rectiligne.

Le jeu est suffisamment passionnant avec quatre ou cinq atomes, mais peut perdre tout intérêt avec un nombre beaucoup plus grand. Prenez garde, un atome peut à l'occasion en cacher un autre. Cela n'arrive pas souvent mais parfois sa position est vraiment incertaine (le plus souvent, un atome n'a qu'une cachette possible). Si vous jouez à plusieurs, comptez un point pour un rayon réfléchi ou absorbé, 2 points pour un rayon sortant de la boîte et 5 points si vous vous trompez dans la localisation d'un atome.

Ce programme et la règle du jeu sont l'œuvre de Jeff Kenton. Une version antérieure à la présente est parue dans *Creative Computing*, mai-juin 1978.

```
RUN

                         LA BOITE NOIRE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


NOMBRE D'ATOMES? 4

FEU? 1
EN 24

FEU? 3
RAYON ABSORBE

FEU? 4
EN 9

FEU? 26
EN 24

FEU? 17
RAYON REFLECHI

FEU? 25
EN 24

FEU? 9
RAYON REFLECHI

FEU? 10
RAYON REFLECHI

FEU? 11
RAYON REFLECHI

FEU? 12
RAYON REFLECHI

FEU? 0

ALORS DITES-MOI,OU PENSEZ-VOUS QUE SOIENT LES ATOMES?
(EN LIGNE,COLONNE  S.V.P.)

ATOME # 1 ? 4,3
ATOME # 2 ? 1,1
ATOME # 3 ? 2,7
ATOME # 4 ? 7,8

 . . . . . . . .
 . . . . . . . .
 . * . * . . . .
 . . . . . . . .
 . . * . . . . .
 . . . . . . . .
 * . . . . . . .
 . . . . . . . .

VOUS AVEZ TROUVE 0 ATOMES SUR 4 ATOMES EN JEU!!
POUR CETTE PARTIE,VOUS AVEZ MARQUE 34 POINTS.

UNE AUTRE TENTATIVE? NON
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(25);"LA BOITE NOIRE"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT:PRINT
140 DEF FNR(Z)=INT(8*RND(1)+1)
150 PRINT "NOMBRE D'ATOMES";: INPUT N
160 FOR J=0 TO 9: FOR I=0 TO 9: B(I,J)=0: NEXT I,J
170 FOR I=1 TO N
180 X=FNR(1): Y=FNR(1): IF B(X,Y)<>0 THEN 180
190 B(X,Y)=1: NEXT I
200 S=0:C=0
210 PRINT:PRINT "FEU";: INPUT R: IF R<1 THEN 480
220 ON (R-1)/8+1 GOTO 240,250,260,270
230 PRINT "ERREUR": GOTO 210
240 X=0: Y=R: U=1: V=0: GOTO 280
250 X=R-8: Y=9: U=0: V=-1: GOTO 280
260 X=9: Y=25-R: U=-1: V=0: GOTO 280
270 X=33-R: Y=0: U=0: V=1
280 X1=X+U: Y1=Y+V
290 IF U=0 THEN X2=X1-1: X3=X1+1: Y2=Y1: Y3=Y1: GOTO 310
300 Y2=Y1-1: Y3=Y1+1: X2=X1: X3=X1
310 ON 8*B(X1,Y1)+B(X2,Y2)+2*B(X3,Y3)+1 GOTO 330,340,350,340
320 PRINT "RAYON ABSORBE":S=S+1: GOTO 210
330 X=X1: Y=Y1: GOTO 380
340 Z=1: GOTO 360
350 Z=-1
360 IF U=0 THEN U=Z: V=0: GOTO 380
370 U=0: V=Z
380 ON (X+15)/8 GOTO 420,400,430
390 STOP
400 ON (Y+15)/8 GOTO 440,280,450
410 STOP
420 Z=Y: GOTO 460
430 Z=25-Y: GOTO 460
440 Z=33-X: GOTO 460
450 Z=8+X
460 IF Z=R THEN PRINT "RAYON REFLECHI":S=S+1: GOTO 210
470 PRINT "TO";Z: S=S+2:GOTO 210
480 PRINT:PRINT "ALORS DITES-MOI,OU PENSEZ-VOUS QUE SOIENT LES ATOMES?"
490 PRINT "(EN LIGNE,COLONNE  S.V.P.)":PRINT
500 FOR Q=1 TO N
510 PRINT "ATOME £";Q;
520 INPUT I,J
530 IF B(J,I)=0 THEN S=S+5:GOTO 540
535 C=C+1
540 NEXT Q
550 PRINT: FOR J=1 TO 8: FOR I=1 TO 8
560 IF B(I,J)=0 THEN PRINT " .";: GOTO 580
570 PRINT " *";
580 NEXT I: PRINT: NEXT J: PRINT
590 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE";C;"ATOMES SUR";N;"ATOMES EN JEU!!"
600 PRINT "POUR CETTE PARTIE,VOUS AVEZ MARQUE";S;"POINTS."
605 PRINT
610 INPUT "UNE AUTRE TENTATIVE";A$
620 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN PRINT:GOTO 200
630 END
```

Bobstones

L'idée de ce jeu de nombres a pour origine une épreuve appelée « Bobstones » et est décrite dans le roman *Watership Down*. Le but de « Bobstones » est de deviner trois choses sur le lancer d'une paire de dés.

1. Si la somme des dés est paire ou impaire.................... 1 point
2. La somme des dés .... 2 points
3. Le nombre de chaque dé...... 3 points

Le gagnant est le joueur qui marque le premier onze points. Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant est celui qui le premier lève l'égalité.

Dans cette version du jeu pour ordinateur, vous jouez contre l'ordinateur. L'ordinateur donne son estimation avant le lancer de dés. Il n'est donc pas avantagé par rapport à son interlocuteur.

Ce jeu a été écrit par Dohn Addleman. Il a été publié pour la première fois dans le numéro *Creative Computing* de mars-avril 1976.

```
RUN

                         BOBSTONES
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BOBSTONES EST UN JEU DE NOMBRES.LE BUT DU JEU
EST DE DEVINER TROIS CHOSES SUR LE LANCERDE DES.
A CHAQUE TOUR ,L'ORDINATEUR LANCE LES DES.
ALORS,VOUS OU L'ORDINATEUR PARIEZ.

                                                    TOTAL
                                                    -----
 1. SI LA SOMME DES DES EST PAIRE OU NON          1 POINT
 2. LA SOMME DES DES                              2 POINTS
 3. LE NOMBRE SUR CHAQUE DE                       3 POINTS

LE GAGNANT EST CELUI QUI MARQUE 11 POINTS LE PREMIER.
SI IL Y A EGALITE,CELUI QUI LA ROMPT,GAGNE.
    BONNE CHANCE !


QUI JOUE LE PREMIER? MOI

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? IMPAIRE
NAVRE, LA SOMME EST 4.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 2 ET 4.
*** LA SOMME EST 6.
JE PARIE QUE LA SOMME EST IMPAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 0  - POUR VOUS: 0.

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? IMPAIRE
NAVRE, LA SOMME EST 8.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 3 ET 6.
*** LA SOMME EST 9.
JE PARIE QUE LA SOMME EST PAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 0  - POUR VOUS: 0.

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? PAIRE
VOUS AVEZ RAISON.
MAINTENANT, DEVINEZ LA SOMME
? 12
NAVRE, LA SOMME EST 6.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 6 ET 1.
*** LA SOMME EST 7.
JE PARIE QUE LA SOMME EST PAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 0  - POUR VOUS: 1.

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? IMPAIRE
VOUS AVEZ RAISON.
MAINTENANT, DEVINEZ LA SOMME
? 3
NAVRE, LA SOMME EST 7.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 4 ET 4.
*** LA SOMME EST 8.
JE PARIE QUE LA SOMME EST PAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? RAISON
JE PARIE QUE LA SOMME EST 11.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 1  - POUR VOUS: 2.

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? IMPAIRE
NAVRE, LA SOMME EST 12.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 4 ET 4.
*** LA SOMME EST 8.
JE PARIE QUE LA SOMME EST IMPAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 1  - POUR VOUS: 2.

A VOTRE TOUR.
LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE? PAIRE
NAVRE, LA SOMME EST 7.

A MON TOUR.
*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES
SONT 4 ET 5.
*** LA SOMME EST 9.
JE PARIE QUE LA SOMME EST IMPAIRE.
AI JE TORT OU RAISON? RAISON
JE PARIE QUE LA SOMME EST 10.
AI JE TORT OU RAISON? TORT

LE SCORE EST POUR MOI: 2  - POUR VOUS: 2.

A VOTRE TOUR.
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(24);"BOBSTONES"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT "BOBSTONES EST UN JEU DE NOMBRES.LE BUT DU JEU"
150 PRINT "EST DE DEVINER TROIS CHOSES SUR LE LANCE DE DES."
160 PRINT "A CHAQUE TOUR ,L'ORDINATEUR LANCE LES DES."
170 PRINT "ALORS,VOUS OU L'ORDINATEUR PARIEZ."
180 PRINT
190 PRINT "                                                  TOTAL"
195 PRINT "                                                  -----"
200 PRINT " 1. SI LA SOMME DES DES EST PAIRE OU NON        1 POINT"
210 PRINT " 2. LA SOMME DES DES                            2 POINTS"
220 PRINT " 3. LE NOMBRE SUR CHAQUE DE                     3 POINTS"
```

```
230 PRINT
240 PRINT "LE GAGNANT EST CELUI QUI MARQUE 11 POINTS LE PREMIER."
250 PRINT "SI IL Y A EGALITE,CELUI QUI LA ROMPT,GAGNE."
260 PRINT "    BONNE CHANCE !"
270 DEF FND(X)=INT(6*RND(1)+1)
280 DIM A(2)
290 LET A(1)=0
300 LET A(2)=0
310 LET Z1=-1
320 LET Z2=-1
330 LET Z3=-1
340 LET Z4=-1
350 LET Z5=-1
360 LET J1=0
370 PRINT
380 PRINT
390 PRINT "QUI JOUE LE PREMIER";
400 INPUT Z$
405 Z$=LEFT$(Z$,1)
410 IF Z$="V" THEN 450
420 IF Z$="M" THEN 450
430 "/// TAPEZ LE MOT 'VOUS' OU 'MOI'"
440 GOTO 390
450 LET D1=FND(Z1)
460 IF Z1=0 THEN 480
470 LET Z1=0
480 LET D2=FND(0)
490 LET S=D1+D2
500 IF J1=0 THEN 650
510 IF Z$<>"M" THEN 580
520 IF J2<>0 THEN 1160
530 PRINT
540 PRINT "LE SCORE EST POUR MOI:";A(2);" - POUR VOUS:";A(1);CHR$(8);"."
550 IF A(1)>=11 THEN 1900
560 IF A(2)>=11 THEN 1900
570 GOTO 670
580 IF Z$<>"V" THEN 2020
590 IF J2<>1 THEN 670
600 PRINT
610 PRINT "LE SCORE EST POUR VOUS:";A(1);" - POUR MOI:";A(2);CHR$(8);"."
620 IF A(1)>=11 THEN 1900
630 IF A(2)>=11 THEN 1900
650 LET J1=-1
660 IF Z$="V" THEN 1160
670 PRINT
680 PRINT "A VOTRE TOUR."
690 LET J2=1
700 LET P=S-(INT(S/2)*2)
710 PRINT "LA SOMME EST ELLE PAIRE OU IMPAIRE";
720 INPUT A$
725 A$=LEFT$(A$,1)
730 IF A$="P" THEN 770
740 IF A$="I" THEN 800
750 PRINT "///TAPEZ LE MOT PAIR OU IMPAIR."
760 GOTO 710
770 IF P=1 THEN 820
780 PRINT "NAVRE, LA SOMME EST";S;CHR$(8);"."
790 GOTO 450
800 IF P=0 THEN 820
810 GOTO 780
820 PRINT "VOUS AVEZ RAISON."
830 LET A(1)=A(1)+1
840 PRINT "MAINTENANT, DEVINEZ LA SOMME"
850 INPUT G1
860 IF G1<2 THEN 890
870 IF G1>12 THEN 890
880 GOTO 910
890 PRINT "/// LA SOMME EST COMPRISE ENTRE 2 ET 12."
900 GOTO 840
910 IF G1=S THEN 940
920 PRINT "NAVRE, LA SOMME EST";S;CHR$(8);"."
930 GOTO 450
940 PRINT "VOUS AVEZ RAISON."
950 LET A(1)=A(1)+2
960 PRINT "QUELS SONT LES DEUX NOMBRES SUR CHAQUE DE"
970 INPUT N1,N2
980 IF N1<1 THEN 1030
990 IF N2<1 THEN 1030
1000 IF N1>6 THEN 1030
1010 IF N2>6 THEN 1030
1020 GOTO 1050
1030 PRINT "/// LES NOMBRES SONT COMPRIS ENTRE 1 ET 6."
1040 GOTO 960
1050 IF N1=D1 THEN 1090
1060 IF N2=D1 THEN 1110
1070 PRINT "NAVRE, LES NOMBRES SONT";D1;"ET";D2;CHR$(8);"."
1080 GOTO 450
1090 IF N2=D2 THEN 1130
1100 GOTO 1070
1110 IF N1=D2 THEN 1130
1120 GOTO 1070
1130 PRINT "VOUS AVEZ RAISON."
1140 LET A(1)=A(1)+3
1150 GOTO 450
1160 LET J2=0
1170 PRINT
1180 PRINT "A MON TOUR."
1190 PRINT "*** CETTE FOIS CI, LES DEUX NOMBRES"
1195 PRINT "SONT";D1;"ET";D2;CHR$(8);"."
1200 PRINT "*** LA SOMME EST";S;CHR$(8);"."
1210 LET A1=INT(2*RND(1)+1)
1220 IF Z2=0 THEN 1240
1230 LET Z2=0
1240 IF A1=1 THEN 1270
1250 PRINT "JE PARIE QUE LA SOMME EST PAIRE."
1260 GOTO 1280
1270 PRINT "JE PARIE QUE LA SOMME EST IMPAIRE."
1280 PRINT "AI JE TORT OU RAISON";
1290 INPUT D$
1295 D$=LEFT$(D$,1)
1300 IF D$="R" THEN 1340
1310 IF D$="T" THEN 450
1320 PRINT "///TAPEZ LE MOT 'TORT' OU 'RAISON'."
1330 GOTO 1280
1340 LET A(2)=A(2)+1
1350 IF A1=1 THEN 1410
1360 LET B1=INT(5*RND(1)+1)
1370 IF Z3=0 THEN 1390
1380 LET Z3=0
1390 LET B2=B1+B1+1
1400 GOTO 1430
1410 LET B1=FND(0)
1420 LET B2=B1+B1
1430 PRINT "JE PARIE QUE LA SOMME EST";B2;CHR$(8);"."
1440 PRINT "AI JE TORT OU RAISON";
1450 INPUT D$
1455 D$=LEFT$(D$,1)
1460 IF D$="R" THEN 1500
1470 IF D$="T" THEN 450
1480 PRINT "/// TAPEZ LE MOT 'TORT' OU 'RAISON'."
1490 GOTO 1440
1500 LET A(2)=A(2)+2
1510 IF B2<>2 THEN 1550
1520 LET C1=1
1530 LET C2=1
1540 GOTO 1810
1550 IF B2<>3 THEN 1590
1560 LET C1=1
1570 LET C2=2
1580 GOTO 1810
1590 IF B2<>11 THEN 1630
1600 LET C1=5
1610 LET C2=6
1620 GOTO 1810
1630 IF B2<>12 THEN 1670
1640 LET C1=6
1650 LET C2=6
1660 GOTO 1810
1670 IF B2>7 THEN 1740
1680 LET K1=B2-1
1690 LET C1=INT(K1*RND(1)+1)
1700 IF Z4=0 THEN 1720
1710 LET Z4=0
1720 LET C2=B2-C1
1730 GOTO 1810
1740 LET K1=B2-6
1750 LET K3=K1-1
1760 LET K2=7-K1
1770 LET C1=(INT(K2*RND(1)+1)+K3)
1780 IF Z5=0 THEN 1800
1790 LET Z5=0
1800 LET C2=B2-C1
1810 PRINT "A MON AVIS LES NOMBRES SONT";C1;"ET";C2;CHR$(8);"."
1820 PRINT "AI JE TORT OU RAISON";
1830 INPUT D$
1835 D$=LEFT$(D$,1)
1840 IF D$="R" THEN 1880
1850 IF D$="T" THEN 450
1860 PRINT "/// TAPEZ LE MOT 'TORT' OU 'RAISON'."
1870 GOTO 1820
1880 LET A(2)=A(2)+3
1890 GOTO 450
1900 IF A(1)<>A(2) THEN 1930
1910 IF J2<>0 THEN 1160
1920 GOTO 670
1930 IF A(1)>A(2) THEN 2030
1940 PRINT
1950 PRINT "J'AI GAGNE, UN AUTRE JEU";
1960 INPUT C$
1965 C$=LEFT$(C$,1)
1970 IF C$="O" THEN 290
1980 IF C$="N" THEN 2010
1990 PRINT "/// TAPEZ LE MOT 'OUI' OU 'NON'."
2000 GOTO 1960
2010 PRINT "A BIENTOT."
2020 END
2030 PRINT
2040 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE,UN AUTRE JEU";
2050 GOTO 1960
```

Bocce (Jeu de boules)

Ce programme simule le jeu italien Bocce appelé aussi « pétanque » ou tout simplement « jeu de boules ».

Les instructions qui commencent à la ligne 1770 expliquent le jeu.

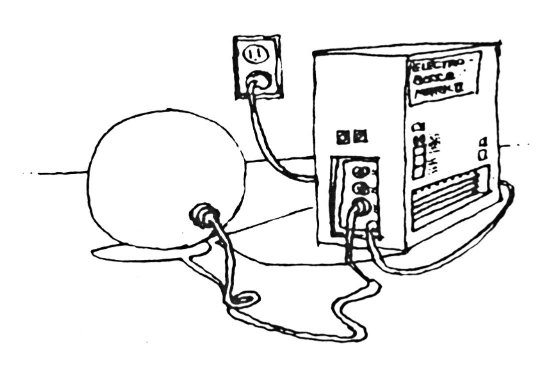
Cette version est la version à quatre boules (Q=5). Augmenter le nombre de boules dans le jeu (augmenter Q) provoquera une augmentation du temps de processing : en effet, les chances de collision entre les boules vont s'accroître et la position résultante de chacune des boules devra être recalculée. Malgré tout, le délai est court et on joue couramment avec six ou huit boules. Pour augmenter Q au-delà de 9 il faut redimensionner les tableaux à la ligne 1030.

Lorsqu'il y a une collision, la cloche sonne (ligne 1500).

Il est important de se souvenir que le but est de s'approcher le plus possible du cochonnet et non de le frapper. S'il y a collision, le cochonnet se déplace plus rapidement qu'une boule, car il est plus petit et plus léger. Un choc sans précaution peut transformer un beau jeu en un désastre.

Bien jouer nécessite de l'imagination. Cela ira mieux si vous imaginez que vous êtes debout aux coordonnées 0.0 et que vous regardez suivant l'axe des X.

Ce jeu et les descriptions qui sont autour ont été écrits par Victor Bendall de l'Université du East-Kentucky. Il est paru pour la première fois dans *Creative Computing*, juill.-août 1977.



```
RUN

                              BOCCE
                        CREATIVE COMPUTING
                      MORRISTOWN  NEW JERSEY


CE JEU SIMULE LE JEU DE BOULES.

VOULEZ VOUS LES REGLES ?? OUI

DANS CE JEU VOUS FAITES ROULER 4 BOULES SUCCESSIVEMENT VERS UNE CIBLE
(APPELEE UN COCHONNET). LE BUT EST D'APPROCHER LES BOULES LE PLUS PRES
POSSIBLE DU COCHONNET. LES BOULES ONT 10 CM. DE DIAMETRE ET SONT
 EQUILIBREES DE TELLE MANIERE QU'ELLES ROULENT D'UNE MANIERE CURVILIGNE.
VOUS AUREZ A LES FAIRE ROULER SUIVANT UN ANGLE CALCULE
 PAR RAPPORT A UNE LIGNE QUI PASSE PAR VOUS AUX COORDONNEES 0,0
ET PAR LE COCHONNET QUI A POUR COORDONNEES X,Y.UN ANGLE POSITIF FERA
ROULER LA BOULE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.UN ANGLE NEGATIF
LA FERA TOURNER DANS LE SENS INVERSE.LE COCHONNET FAIT 4 CM.
 DE LARGE ET ROULERA TOUT DROIT SI VOUS LE FRAPPEZ.
.LES BOULES FRAPPEES PAR LES BOULES QUE VOUS AVEZ LANCEES PEUVENT
TOURNER DANS D'AUTRES DIRECTIONS.

CONSEIL.ESSAYEZ UNE VITESSE INITIALE DE 500 ET UN ANGLE DE 10.


LE COCHONNET A POUR COORDONNEES 2171, 77.

BOULE 1
-------
VITESSE? 500
ANGLE? 10

LE COCHONNET A POUR COORDONNEES 2171, 77.
BOULE 1 A POUR COORDONNEES 2434.63,-494.24. C'EST A 622.138 DU COCHONNET.

   BAH!ELOIGNEE DE PLUS DE 20 PIEDS!
LONGUE ET SUR LA DROITE.

BOULE 2
-------
VITESSE? 480
ANGLE? 9

LE COCHONNET A POUR COORDONNEES 2171, 77.
BOULE 1 A POUR COORDONNEES 2434.63,-494.24. C'EST A 622.138 DU COCHONNET.
BOULE 2 A POUR COORDONNEES 2243.71,-455.536. C'EST A 530.477 DU COCHONNET.

   BAH!ELOIGNEE DE PLUS DE 17 PIEDS!
LONGUE ET SUR LA DROITE.

BOULE 3
-------
VITESSE? 600
ANGLE? 3

LE COCHONNET A POUR COORDONNEES 2171, 77.
BOULE 1 A POUR COORDONNEES 2434.63,-494.24. C'EST A 622.138 DU COCHONNET.
BOULE 2 A POUR COORDONNEES 2243.71,-455.536. C'EST A 530.477 DU COCHONNET.
BOULE 3 A POUR COORDONNEES 3506.13,-710.248. C'EST A 1542.95 DU COCHONNET.

   BAH!ELOIGNEE DE PLUS DE 50 PIEDS!
LONGUE ET SUR LA DROITE.


BOULE 4
-------
VITESSE? 300
ANGLE? 5

LE COCHONNET A POUR COORDONNEES 2171, 77.
BOULE 1 A POUR COORDONNEES 2434.63,-494.24. C'EST A 622.138 DU COCHONNET.
BOULE 2 A POUR COORDONNEES 2243.71,-455.536. C'EST A 530.477 DU COCHONNET.
BOULE 3 A POUR COORDONNEES 3506.13,-710.248. C'EST A 1542.95 DU COCHONNET.
BOULE 4 A POUR COORDONNEES 876.228,-178.163. C'EST A 1312.67 DU COCHONNET.

   BAH!ELOIGNEE DE PLUS DE 43 PIEDS!
COURTE ET SUR LA DROITE.

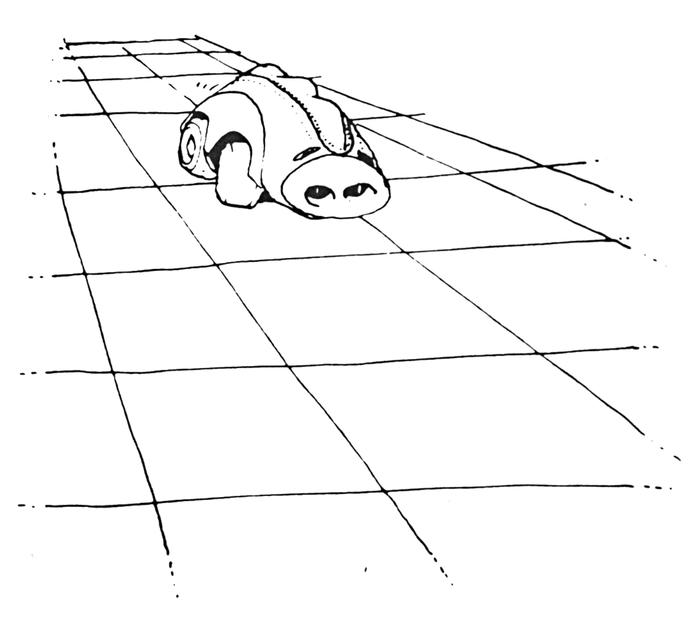

 LA DISTANCE TOTALE DE TOUTES LES BOULES AU COCHONNET EST 4008.24 CM.
NE JOUEZ PAS A CE JEU POUR DE L' ARGENT!!

AIMERIEZ VOUS RECOMMENCER ?? NON

Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(25);"BOCCE"
20 PRINT TAB(19);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(17);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
1000 Q=5
1010 PRINT "CE JEU SIMULE LE JEU DE BOULES.":PRINT
1020 INPUT "VOULEZ VOUS LES REGLES ?";Z$
1030 DIM B(9),B1(9),D(9),V(9),X(9),Y(9)
1040 PRINT:IF LEFT$(Z$,1)="Y" THEN GOSUB 1770
1045 P1=3.14159
1050 S1=0:S2=0:A=-49.3
1070 X(1)=INT(2000+700*RND(1)): Y(1)=INT(200-400*RND(1))
1080 PRINT "LE COCHONNET A POUR COORDONNEES";X(1);CHR$(8);",";Y(1);CHR$(8);"."
1085 PRINT
1090 FOR P=2 TO Q
1100 J=P:GOSUB 1570
1110 NEXT P
1120 FOR J=2 TO Q
1130 D1=D1+D(J)
1140 NEXT J
1150 PRINT: PRINT " LA DISTANCE TOTALE DE TOUTES LES BOULES AU COCHONNET EST";
1155 PRINT D1;"CM."
1160 IF D1 < Q^2 THEN PRINT "TIR MAGNIFIQUE! VOUS AVEZ L'OEIL!!"
1165 IF D1 < Q^2 THEN 1230
1170 IF D1<2*Q^2 THEN PRINT"EXCELLENT, MAIS POURRAIT ETRE MIEUX.":GOTO 1230
1180 IF D1 < 3*Q^2 THEN PRINT "BON, MAIS NECESSITE DES PROGRES.":GOTO 1230
1190 IF D1 < 6*Q^2 THEN PRINT "BEAU - VOUS AVEZ BESOIN DE PLUS DE PRATIQUE.":GOTO 1230
1200 IF D1 < 10*Q^2 THEN PRINT "MEDIOCRE - ESSAYEZ D'ETRE PLUS LOGIQUE.":GOTO 1230
1210 IF D1 < 20*Q^2 THEN PRINT "VOTRE JEU A BESOIN DE BEAUCOUP DE TRAVAIL.":GOTO 1230
1220 PRINT "NE JOUEZ PAS A CE JEU POUR DE L' ARGENT!!"
1230 FOR J=1 TO Q
1232 B(J)=0:B1(J)=0:D(J)=0
1240 V(J)=0:X(J)=0:Y(J)=0
1250 NEXT J
1260 PRINT:INPUT "AIMERIEZ VOUS RECOMMENCER ?";Y$
1270 PRINT:IF LEFT$(Y$,1)="O" THEN 1050
1280 GOTO 1890
1290 K1=-20
1295 IF J=1 THEN K1=0
1300 A1=A*COS(B(J))+K1*COS((P1/2)+B(J))
1305 A2=A*SIN(B(J))+K1*SIN((P1/2)+B(J))
1310 S3=V(J)*COS(B(J))*.05+.00125*A1
1315 S4=V(J)*SIN(B(J))*.05+.00125*A2
1320 B(J)=ATN((V(J)*SIN(B(J))+A2*.05)/(V(J)*COS(B(J))+A1*.05))
1330 IF B1(J)< 0 THEN S4=-S4
1340 S5=S1+S3: S6=S2+S4
1350 IF J=1 THEN 1370
1360 IF ABS(S5-X(1))<7 AND ABS(S6-Y(1))<7 THEN K=1:GOSUB 1550
1370 FOR K=2 TO Q
1380 IF K=J OR X(K)=0 THEN 1400
1390 IF ABS(S5-X(K))< 10 AND ABS(S6-Y(K))< 10 THEN GOSUB 1500
1400 NEXT K
1410 IF V(J)<ABS(A*.05) THEN 1440
1420 V(J)=V(J)+(A*.05):S1=S5:S2=S6:GOTO 1290
1430 GOTO 1290
1440 X(J)=X(J)+S5: Y(J)=Y(J)+S6:S1=0:S2=0:S5=0:S6=0
1450 FOR L=1 TO Q
1460 IF V(L)>ABS(A*.05) THEN J=L:GOTO  1290
1470 B(L)=0:V(L)=0
1480 NEXT L
1490 GOTO 1630
1500 B(K)=ATN((Y(K)-S2)/(X(K)-S1)): PRINT CHR$(7);
1510 IF J=1 THEN V(J)=V(J)/5
1520 V(J)=ABS(V(J)*SIN(B(J)-B(K))):V(K)=ABS(V(J)*COS(B(J)-B(K)))
1530 B(J)=((P1/2)+B(K)): S5=S1: S6=S2
1540 IF K=1 THEN V(K)=5*V(K)
1550 IF J=1 THEN V(J)=5*V(J)
1560 RETURN
1570 PRINT "BOULE";(J-1)
1575 PRINT "-------"
1580 INPUT "VITESSE";V(J):V(J)=ABS(V(J))
1590 IF V(J) > 1000 THEN PRINT "VITESSE TROP GRANDE.":GOTO 1580
1600 INPUT "ANGLE";B1(J)
1610 IF ABS(B1(J))> 89 THEN PRINT "ANGLE TROP GRAND.":GOTO 1290
1620 PRINT : B(J)=ABS(B(J)*P1/180):GOTO 1290
1630 PRINT "LE COCHONNET A POUR COORDONNEES";X(1);CHR$(8);",";Y(1);CHR$(8);"."
1640 FOR M=2 TO P
1650 D=(SQR((Y(1)-Y(M))^2+(X(1)-X(M))^2))-7
1655 D(M)=D
1660 IF D < 0 THEN D(M)=0
1670 PRINT"BOULE";(M-1);"A POUR COORDONNEES";X(M);CHR$(8);",";Y(M);CHR$(8);
     ". C'EST A";D(M);
1675 PRINT "DU COCHONNET."
1680 NEXT M
1690 PRINT
1700 IF D(P) < 10 THEN PRINT TAB(15);"EXCELLENT TIR! ";:GOTO 1740
1710 IF D(P) < 20 THEN PRINT TAB(15);"BON TIR! ";:GOTO 1740
1720 IF D(P)< 30 THEN PRINT TAB(15);"BEL ESSAI !";:GOTO 1740
1730 IF D(P)>500 THEN PRINT TAB(5);"BAH!ELOIGNEE DE PLUS DE";INT(D(P)/30.48);
1735 IF D(P) > 500 THEN PRINT "PIEDS!"
1740 IF X(P)>X(1) THEN PRINT "LONGUE ET ";
1745 IF X(P)< X(1) THEN PRINT "COURTE ET ";
1750 IF Y(P)>Y(1) THEN PRINT "SUR LA GAUCHE."
1755 IF Y(P) < Y(1) THEN PRINT "SUR LA DROITE."
1760 PRINT
1765 RETURN
1770 PRINT "DANS CE JEU VOUS FAITES ROULER";Q-1;"BOULES SUCCESSIVEMENT VERS UNE CIBLE"
1780 PRINT "(APPELEE UN COCHONNET). LE BUT EST D'APPROCHER LES BOULES LE PLUS PRES
1790 PRINT "POSSIBLE DU COCHONNET. LES BOULES ONT 10 CM. DE DIAMETRE ET SONT"
1800 PRINT " EQUILIBREES DE TELLE MANIERE QU'ELLES ROULENT D'UNE MANIERE CURVILIGNE."
1805 PRINT "VOUS AUREZ A LES FAIRE ROULER SUIVANT UN ANGLE CALCULE"
1810 PRINT " PAR RAPPORT A UNE LIGNE QUI PASSE PAR VOUS AUX COORDONNEES 0,0"
1820 PRINT "ET PAR LE COCHONNET QUI A POUR COORDONNEES X,Y.UN ANGLE POSITIF FERA"
1830 PRINT "ROULER LA BOULE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.UN ANGLE NEGATIF  "
1840 PRINT "LA FERA TOURNER DANS LE SENS INVERSE.LE COCHONNET FAIT 4 CM."
1845 PRINT " DE LARGE ET ROULERA TOUT DROIT SI VOUS LE FRAPPEZ."
1850 PRINT ".LES BOULES FRAPPEES PAR LES BOULES QUE VOUS AVEZ LANCE PEUVENT"
1860 PRINT "TOURNER DANS D'AUTRES DIRECTIONS."
1870 PRINT:PRINT "CONSEIL.ESSAYEZ UNE VITESSE INITIALE DE 500 ET UN ANGLE DE 10."
1880 PRINT:PRINT:RETURN
1890 END
```

Boga II



Le Boga est un animal imaginaire ou une bête mythique de la famille des Hurkles. Comme un Hurkle, le Boga se cache dans une grille de dimensions 20 par 20 au plus. Il vous envoie des indications sur la direction à prendre pour aller vers lui. Cependant, la principale différence entre le Boga et le Hurkle réside dans le fait que le Boga cherche à vous dénicher en même temps que vous le pourchassez. Vous n'êtes pas tenu de le renseigner après chacune de ses estimations de votre propre position. Il est apparemment doté d'un flair remarquable, et il joue tout seul. Quoi qu'il en soit, il est fair-play et vous laisse commencer. Ensuite, il prend son tour. Les tentatives se poursuivent alternativement jusqu'à ce que l'un ou l'autre, homme ou boga, ait localisé son partenaire. Au début du jeu, vous pouvez visualiser la grille si vous souhaitez rendre votre recherche légèrement plus aisée.

Gardez bien à l'esprit que les directions dans ce jeu sont définies comme l'indique la figure ci-dessous, c'est-à-dire, le nord est en haut et l'est à droite.

Ce jeu fut créé par David Strickler.

N

O **E**

S

```
RUN

                    BOGA II
               CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ-VOUS DES EXPLICATIONS SUR CE JEU? OUI


  LE BOGA SE CACHE DANS UNE GRILLE (DONT VOUS SPECIFIEREZ LA LONGUEUR
ET LA LARGEUR).  ESSAYEZ DE DETERMINER SA POSITION A PARTIR DES INDICATIONS
QUE JE VOUS DONNE.  POUR CHAQUE TENTATIVE, DONNER 2 NOMBRES SEPARES PAR
UNE VIRGULE.  ATTENTION,N'OUBLIEZ PAS QUE LE BOGA
VOUS CHERCHE AUSSI!!!!


FIXEZ LA TAILLE DE VOTRE GRILLE (20 MAXIMUM)? 15
DESIREZ-VOUS VISUALISER LA GRILLE? OUI

                       1 1 1 1 1 1
   0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5
0  * * * * * * * * * * * * * * * *
1  * * * * * * * * * * * * * * * *
2  * * * * * * * * * * * * * * * *
3  * * * * * * * * * * * * * * * *
4  * * * * * * * * * * * * * * * *
5  * * * * * * * * * * * * * * * *
6  * * * * * * * * * * * * * * * *
7  * * * * * * * * * * * * * * * *
8  * * * * * * * * * * * * * * * *
9  * * * * * * * * * * * * * * * *
10 * * * * * * * * * * * * * * * *
11 * * * * * * * * * * * * * * * *
12 * * * * * * * * * * * * * * * *
13 * * * * * * * * * * * * * * * *
14 * * * * * * * * * * * * * * * *
15 * * * * * * * * * * * * * * * *

CHOISISSEZ VOTRE POSITION? -1,16

CHOISISSEZ VOTRE POSITION? 4,7
CA Y EST,LE BOGA EST EN PLACE!
DEVINEZ # 1 ? 7,7
VOUS AVEZ ESSAYE 7 , 7.

IL EST PLUS DANS LA DIRECTION NORDOUEST.
LE BOGA VOUS CROIT EN 7 , 7.

DEVINEZ # 2 ? 4,4
VOUS AVEZ ESSAYE 4 , 4.

IL EST PLUS DANS LA DIRECTION NORD.
LE BOGA VOUS CROIT EN 5 , 7.

DEVINEZ # 3 ? 2,4
VOUS AVEZ ESSAYE 2 , 4.

IL EST PLUS DANS LA DIRECTION SUD.
LE BOGA VOUS CROIT EN 4 , 7.

LE BOGA VOUS A RETROUVE EN 3 TENTATIVES!

LE BOGA ETAIT EN 3 , 4.

VOULEZ-VOUS REJOUER? OUI
FIXEZ LA TAILLE DE VOTRE GRILLE (20 MAXIMUM)? 4
DESIREZ-VOUS VISUALISER LA GRILLE? OUI

   0 1 2 3 4
0  * * * * *
1  * * * * *
2  * * * * *
3  * * * * *
4  * * * * *

CHOISISSEZ VOTRE POSITION? 2,1
CA Y EST,LE BOGA EST EN PLACE!
DEVINEZ # 1 ? 2,2
VOUS AVEZ ESSAYE 2 , 2.
```

```
IL EST PLUS DANS LA DIRECTION NORD.
LE BOGA VOUS CROIT EN 2 , 2.

DEVINEZ # 2 ? 1,2
VOUS AVEZ DENICHE LE BOGA EN 2 TENTATIVES!

LE BOGA ETAIT EN 1 , 2.

VOULEZ-VOUS REJOUER? OUI
FIXEZ LA TAILLE DE VOTRE GRILLE (20 MAXIMUM)? 4
DESIREZ-VOUS VISUALISER LA GRILLE? NON

CHOISISSEZ VOTRE POSITION? 0,4
CA Y EST,LE BOGA EST EN PLACE!
DEVINEZ # 1 ? 2,2
VOUS AVEZ ESSAYE 2 , 2.

IL EST PLUS DANS LA DIRECTION NORDEST.
LE BOGA VOUS CROIT EN 2 , 2.

DEVINEZ # 2 ? 0,3
VOUS AVEZ DENICHE LE BOGA EN 2 TENTATIVES!

LE BOGA ETAIT EN 0 , 3.

VOULEZ-VOUS REJOUER? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
6 CLEAR 300
10 PRINT TAB(26);"BOGA II"
14 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
17 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
20 PRINT:PRINT:PRINT
30 INPUT "DESIREZ-VOUS DES EXPLICATIONS SUR CE JEU";Q$
35 PRINT:PRINT
40 IF LEFT$(Q$,1)<>"Y" THEN 220
70 PRINT "  LE BOGA SE CACHE DANS UNE GRILLE (DONT VOUS SPECIFIEREZ LA LONGUEUR"
80 PRINT "ET LA LARGEUR).  ESSAYEZ DE DETERMINER SA POSITION A PARTIR DES INDICATIONS"
90 PRINT "QUE JE VOUS DONNE.  POUR CHAQUE TENTATIVE, DONNER 2 NOMBRES SEPARES PAR"
100 PRINT "UNE VIRGULE.  ATTENTION,N'OUBLIEZ PAS QUE LE BOGA"
105 PRINT "VOUS CHERCHE AUSSI!!!!!"
110 PRINT:PRINT
220 U=0
240 K=1
250 F=0
260 INPUT "FIXEZ LA TAILLE DE VOTRE GRILLE (20 MAXIMUM)";G
275 IF G>20 OR G<1 THEN PRINT:GOTO  260
280 S=G
290 REM: PRINTS THE GRID
300 INPUT "DESIREZ-VOUS VISUALISER LA GRILLE";Z$
305 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 380
310 PRINT
318 A$=""
320 IF G<10 THEN 332
322 FOR X=10 TO G
324 X1=INT(X/10)
326 A$=A$+CHR$(X1+48)+" "
328 NEXT X
330 PRINT TAB(25);A$
332 A$=""
334 FOR X=0 TO G
336 X1=X-INT(X/10)*10
338 A$=A$+CHR$(X1+48)+" "
340 NEXT X
342 PRINT TAB(5);A$
344 A$=""
346 FOR X=0 TO G
348 A$=A$+"* "
350 NEXT X
352 FOR X=0 TO G
354 PRINT USING "££";X;:PRINT TAB(5);A$
356 NEXT X
380 IF G<20 THEN PRINT
390 H=1
400 INPUT "CHOISISSEZ VOTRE POSITION";X1,Y1
411 IF X1>G OR X1<0 OR Y1>G OR Y1<0 THEN PRINT:GOTO 400
420 PRINT "CA Y EST,LE BOGA EST EN PLACE!"
440 X2=INT(RND(1)*G)
450 Y2=INT(RND(1)*G)
460 PRINT "DEVINEZ £"K;
470 INPUT X3,Y3
471 IF X3>G OR X3<0 OR Y3>G OR Y3<0 THEN PRINT:GOTO 460
480 K=K+1
490 F=F+1
500 IF K=10 THEN 1040
510 IF ABS(X3-X2)+ABS(Y3-Y2)=0 THEN 1010
520 PRINT "VOUS AVEZ ESSAYE"X3",";Y3;CHR$(8);"."
530 PRINT
540 PRINT "IL EST PLUS DANS LA DIRECTION ";
550 IF X2=X3 THEN 620
560 IF X2>X3 THEN 600
570 PRINT "NORD";
590 GOTO 620
600 PRINT "SUD";
620 IF Y2=Y3 THEN 700
630 IF Y2>Y3 THEN 670
640 PRINT "OUEST";
660 GOTO 700
670 PRINT "EST";
690 REM: LINES 700-970 AND 1110-1150=BOGAS GUESSING FORMULA
700 PRINT".":IF H=0 THEN 730
710 X4=INT(.5*S)
720 Y4=INT(.5*S)
730 PRINT "LE BOGA VOUS CROIT EN"X4",";Y4;CHR$(8);"."
740 U=U+1
750 PRINT ""
760 Q=ABS(Y1-Y4)+ABS(X1-X4)
770 IF Q=0 THEN 980
780 H=0
790 IF Y4=Y1 THEN 880
800 A=1
810 IF ABS(Y4-Y1)<2 THEN 830
820 GOSUB 1140
830 IF Y4<Y1 THEN 860
840 Y4=INT(ABS(Y4-A))
850 GOTO 880
860 Y4=INT(ABS(Y4+A))
870 IF Y4>G THEN 1110
880 IF X4=X1 THEN 970
890 A=1
900 IF ABS(X4-X1)<2 THEN 920
910 GOSUB 1140
920 IF X4<X1 THEN 950
930 X4=INT(ABS(X4-A))
940 GOTO 970
950 X4=INT(ABS(X4+A))
960 IF X4>G THEN 1130
970 GOTO 460
980 PRINT "LE BOGA VOUS A RETROUVE EN"U"TENTATIVES!"
990 PRINT
1000 GOTO 1050
1010 PRINT "VOUS AVEZ DENICHE LE BOGA EN"F"TENTATIVES!"
1020 PRINT
1030 GOTO 1050
1040 PRINT "VOUS AVEZ EPUISE TOUS VOS ESSAIS."
1050 PRINT "LE BOGA ETAIT EN"X2",";Y2;CHR$(8);"."
1060 PRINT
1070 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER";Q$
1080 IF LEFT$(Q$,1)="Y" THEN 220
1100 GOTO 1160
1110 Y4=.5*G
1120 GOTO 880
1130 X4=.5*G
1140 A=2
1150 RETURN
1160 END
```

Bombrun

(Course à la bombe)

Ce jeu est la simulation extrêmement précise d'un avion bombardant une cible très petite. Vous pouvez spécifier si l'avion prend de l'altitude, s'il est en piqué, et indiquer l'angle de sa trajectoire en degrés. La vitesse devra être donnée en mètres par seconde. Vous devez aussi indiquer le point où la bombe sera lâchée. Le programme vous permet de passer quatre fois au-dessus de la cible.

Une visée parfaite est possible mais très difficilement réalisable. Un tir à moins de quatre kilomètres de la cible peut être considéré comme « menaçant » alors que des tirs à l'extérieur de cette zone feront douter de votre connaissance des sciences physiques.

Ce programme a été écrit par Jim Prelesnik.

```
RUN

                        COURSE A LA BOMBE
                       CREATIVE COMPUTING
                      MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME SIMULE UNE COURSE A LA BOMBE.VOULEZ VOUS DES
INSTRUCTIONS? OUI

VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE FAIRE QUATRE PASSAGES AU
DESSUS DE LA CIBLE,ET DE LACHER UNE BOMBE A CHAQUE
PASSAGE. LES CHANGEMENTS D'ALTITUDE PEUVENT ETRE FAITS GRACE
A LA COMMANDE 'MONTEE/DESCENTE' EN TAPANT 'MONTEE' OU 'DESCENTE',
SUIVIE D'UNE VIRGULE ET DE L'ANGLE DESIRE (EN DEGRES).DE NOUVELLES
VITESSES (ALLANT DE 300 A 900 PIEDS PAR SECONDE) PEUVENT
ETRE ENTREES APRES LA QUESTION 'VITESSE AERIENNE'.LES ANGLES DE
'MONTEE/DESCENTE',VARIANT DE 0 A 15 DEGRES,SERONT ADDITIONNES,
COMME SPECIFIE,AU MOYEN DE LA COMMANDE 'MONTEE/DESCENTE' POUR DONNER
UN ANGLE NET D'INCLINAISON/DECLINAISON ENTRE 0 ET 60 DEGRES,
MONTANT OU DESCENDANT.ON DOIT AUSSI MAINTENIR UNE ALTITUDE MINIMUM DE
100 PIEDS.DEPASSER VOLONTAIREMENT UNE QUELCONQUE DE CES SPECIFICATIONS
MIN/MAX ENTRAINERA L'ECRASEMENT DE VOTRE BOMBARDIER.DE MEME
UNE COMMANDE DE LARGUAGE DE BOMBE DURANT UNE DESCENTE,DONNERA
A VOTRE BOMBE UNE VITESSE INITIALE QUI REDUIRA LE TEMPS DE CHUTE,
COMME LE FAIRE DURANT UNE COMMANDE DE MONTEE AUGMENTERA CE TEMPS.
LA BOMBE SERA LACHEE IMMEDIATEMENT APRES LE PLUS RECENT 'BILAN'
PAR UNE COMMANDE 'LARGUAGE',ET SERA GARDEE JUSQU'A DE PLUS AMPLES
INFORMATIONS DE POSITION PAR LA COMMANDE 'ATTENDRE'.LA
CIBLE FAIT UN PIED DE DIAMETRE.BONNE CHANCE!


ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU.


                            **PREMIER**
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  0 SECONDES
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  0 DEGRES
           VITESSE ACTUELLE...  305.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  155.93 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  4,500 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE... 14.75 SECONDES


COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 800
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  1 SECONDE
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  0 DEGRES
           VITESSE ACTUELLE...  800.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  155.93 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  3,700 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  4.62 SECONDES
```

```
COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? NON

COMMANDE DE MONTEE/DESCENTE? DESCENTE,10

VITESSE AERIENNE? 600
SI VOUS N'AUGMENTEZ PAS IMMEDIATEMENT VOTRE ALTITUDE JUSQU'A UN
MINIMUM DE 100 PIEDS,UN CRASH EST IMMINENT.

COMMANDE DE MONTEE/DESCENTE? MONTEE,20

VOTRE BOMBARDIER NE PEUT PAS SUPPORTER LES TENSIONS CAUSEES
PAR UN ANGLE INTRODUIT,DE PLUS DE 15 DEGRES.RECONSIDEREZ VOTRE CHOIX.

COMMANDE DE MONTEE/DESCENTE? MONTEE,12

VITESSE AERIENNE? 500
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  2 SECONDES
      ANGLE ACTUEL, COMMANDE...  MONTEE, 12 DEGRES
                 ANGLE TOTAL...  12 DEGRES EN MONTEE
           VITESSE ACTUELLE...  500.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  155.70 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  3,211 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  6.57 SECONDES


COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 700
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  3 SECONDES
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  12 DEGRES EN MONTEE
           VITESSE ACTUELLE...  700.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  301.24 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  2,526 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  3.69 SECONDES


COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 750
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  4 SECONDES
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  12 DEGRES EN MONTEE
           VITESSE ACTUELLE...  750.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  457.17 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  1,793 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  2.44 SECONDES


COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 750
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  5 SECONDES
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  12 DEGRES EN MONTEE
           VITESSE ACTUELLE...  750.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  613.11 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...  1,059 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  1.44 SECONDES


COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDEZ
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 300
                            ***BILAN***

                TEMPS ECOULE...  6 SECONDES
                ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                 ANGLE TOTAL...  12 DEGRES EN MONTEE
           VITESSE ACTUELLE...  300.00 PIEDS PAR SECONDE
                   ALTITUDE...  675.48 PIEDS
            DISTANCE AU SITE...   766 PIEDS
     HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  2.61 SECONDES
```

```
COMMANDE DE LARGUAGE? LARGUAGE
BOMBE LARGUEE.
TEMPS JUSQU'A L' EXPLOSION...  8.69779 SECONDES

LA BOMBE A EXPLOSEE A 1786.76 PIEDS DERRIERE LE CENTRE DE LA CIBLE. O
VOUS AVEZ ACCOMPLI JUSQU'ICI 1 COURSE.DESIREREZ VOUS
FAIRE UN AUTRE PASSAGE? OUI
VOTRE AVION A FAIT UN TOUR,ET EST MAINTENANT EN POSITION POUR
FAIRE SON SECOND  PASSAGE.

ENTREZ 'RETURN' LORSQUE VOUS ETES PRET.

                              **PREMIER**
                              ***BILAN***

                   TEMPS ECOULE...  0 SECONDES
                   ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                    ANGLE TOTAL...  0 DEGRES
               VITESSE ACTUELLE... 515.16 PIEDS PAR SECONDE
                       ALTITUDE...  394.45 PIEDS
                DISTANCE AU SITE... 4,500 PIEDS
        HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  8.74 SECONDES

COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 800
                              ***BILAN***

                   TEMPS ECOULE...  1 SECONDE
                   ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                    ANGLE TOTAL...  0 DEGRES
               VITESSE ACTUELLE... 800.00 PIEDS PAR SECONDE
                       ALTITUDE...  394.45 PIEDS
                DISTANCE AU SITE... 3,700 PIEDS
        HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  4.62 SECONDES

COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? NON

COMMANDE DE MONTEE/DESCENTE? DESCENTE,10

VITESSE AERIENNE? 600
                              ***BILAN***

                   TEMPS ECOULE...  2 SECONDES
         ANGLE ACTUEL, COMMANDE...  DESCENTE, 10 DEGRES
                    ANGLE TOTAL...  10 DEGRES EN DESCENTE
               VITESSE ACTUELLE... 600.00 PIEDS PAR SECONDE
                       ALTITUDE...  290.26 PIEDS
                DISTANCE AU SITE... 3,109 PIEDS
        HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  5.26 SECONDES

COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 700
                              ***BILAN***

                   TEMPS ECOULE...  3 SECONDES
                   ANGLE ACTUEL...  0 DEGREES
                    ANGLE TOTAL...  0 DEGRES EN DESCENTE
               VITESSE ACTUELLE... 700.00 PIEDS PAR SECONDE
                       ALTITUDE...  168.70 PIEDS
                DISTANCE AU SITE... 2,420 PIEDS
        HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE...  3.51 SECONDES

COMMANDE DE LARGUAGE? ATTENDRE
ATTENTE.

ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL? OUI

VITESSE AERIENNE? 700
VOTRE BOMBARDIER N'A PAS REUSSI A MAINTENIR LA FAIBLE ALTITUDE
QUE VOUS VOULIEZ,IL S'EST PEU APRES ECRASE.
VOUS AUREZ PLUS DE CHANCE LA PROCHAINE FOIS.

DURANT VOS 2-PASSAGES,VOUS N'AVEZ MEME PAS REUSSI
A MENACER LA CIBLE PAR UN COUP.VOUS AUREZ PLUS DE CHANCE LA PROCHAINE FOIS.
AIMERIEZ VOUS VOUS REAPPROVISIONNER EN MUNITIONS ET REJOUER? NON

REVISEZ LES LOIS PHYSIQUES SUR LA CHUTE DES CORPS,
ET REVENEZ JOUER BIENTOT.
```

```
5 PRINT CHR$(26)
6 F$=" ###.##"
10 PRINT TAB(27)"COURSE A LA BOMBE"
13 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
15 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
19 PRINT:PRINT
20 PRINT"CE PROGRAMME SIMULE UNE COURSE A LA BOMBE.VOULEZ VOUS DES"
25 X5=3000
30 PRINT"INSTRUCTIONS";
40 INPUT I$
50 IF LEFT$(I$,1)="O" THEN 90 ELSE GOTO 290
90 PRINT CHR$(26)
95 PRINT "VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE FAIRE QUATRE PASSAGES AU "
100 PRINT "DESSUS DE LA CIBLE,ET DE LACHER UNE BOMBE A CHAQUE "
110 PRINT"PASSAGE. LES CHANGEMENTS D'ALTITUDE PEUVENT ETRE FAITS GRACE"
120 PRINT"A LA COMMANDE 'MONTEE/DESCENTE' EN TAPANT 'MONTEE' OU 'DESCENTE',"
130 PRINT"SUIVIE D'UNE VIRGULE ET DE L'ANGLE DESIRE (EN DEGRES).DE NOUVELLES"
140 PRINT"VITESSES (ALLANT DE 300 A 900 PIEDS PAR SECONDE) PEUVENT"
150 PRINT"ETRE ENTREES APRES LA QUESTION 'VITESSE AERIENNE'.LES ANGLES DE "
160 PRINT"'MONTEE/DESCENTE',VARIANT DE 0 A 15 DEGRES,SERONT ADDITIONNES,"
170 PRINT"COMME SPECIFIE,AU MOYEN DE LA COMMANDE 'MONTEE/DESCENTE' POUR DONNER"
180 PRINT "UN ANGLE NET D'INCLINAISON/DECLINAISON ENTRE 0 ET 60 DEGRES,"
190 PRINT "MONTANT OU DESCENDANT.ON DOIT AUSSI MAINTENIR UNE ALTITUDE MINIMUM DE"
200 PRINT "100 PIEDS.DEPASSER VOLONTAIREMENT UNE QUELCONQUE DE CES SPECIFICATIONS"
210 PRINT"MIN/MAX ENTRAINERA L'ECRASEMENT DE VOTRE BOMBARDIER.DE MEME"
220 PRINT"UNE COMMANDE DE LARGUAGE DE BOMBE DURANT UNE DESCENTE,DONNERA"
230 PRINT"A VOTRE BOMBE UNE VITESSE INITIALE QUI REDUIRA LE TEMPS DE CHUTE,"
240 PRINT"COMME LE FAIRE DURANT UNE COMMANDE DE MONTEE AUGMENTERA CE TEMPS."
250 PRINT"LA BOMBE SERA LACHEE IMMEDIATEMENT APRES LE PLUS RECENT 'BILAN'"
260 PRINT"PAR UNE COMMANDE 'LARGUAGE',ET SERA GARDEE JUSQU'A DE PLUS AMPLES"
270 PRINT"INFORMATIONS DE POSITION PAR LA COMMANDE 'ATTENDRE'.LA"
280 PRINT"CIBLE FAIT UN PIED DE DIAMETRE.BONNE CHANCE!":PRINT:PRINT
285 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU. ";XX$
290 Z1=1000
300 Z2=1000
310 Z3=1000
320 Z4=1000
330 R=R+1
340 W1=0
350 X2=0
360 W3=0
370 W4=0
380 T=0
390 A1=0
400 A=0
410 V1=RND(1)
420 V=V1*1000
430 IF V<300 OR V>900 THEN 410
440 Y1=RND(1)
450 Y=Y1*500
460 IF Y<100 THEN 440
470 X=4500
480 PRINT" "
490 PRINT" "
500 E=X/V
510 PRINT CHR$(26);TAB(30)"**PREMIER**"
520 PRINT TAB(30)"***BILAN***"
530 GOTO 1430
540 W1=0
550 W2=0
560 W3=0
570 W4=0
580 PRINT" "
590 PRINT"COMMANDE DE LARGUAGE";
600 INPUT C$
610 IF LEFT$(C$,1)="A" THEN 640 ELSE IF LEFT$(C$,1)="L" THEN 1680
615 ELSE PRINT "COMMANDE INCONNUE.REPONDRE 'ATTENDRE' OU 'LARGUAGE'.":GOTO 590
640 PRINT"ATTENTE."
650 PRINT " "
660 GOTO 700
670 A=A-A1
680 T=T-1
690 GOTO 770
700 PRINT"ON MAINTIENT L'ANGLE RESULTANT ACTUEL";
710 INPUT P$
720 PRINT" "
730 IF LEFT$(P$,1)="N" THEN 770 ELSE IF LEFT$(P$,1)="O" THEN 1130
735 ELSE GOTO 700
770 PRINT"COMMANDE DE MONTEE/DESCENTE";
780 INPUT A$,A1
790 PRINT" "
800 IF A1<0 THEN 830
810 IF A1>15 THEN 870
820 GOTO 930
830 PRINT"L'ANGLE ENTRE DOIT ETRE POSITIF.SI NECESSAIRE,CHANGEZ LA"
840 PRINT"'MONTEE' PAR LA COMMANDE 'DESCENTE',OU VICE VERSA."
850 PRINT" "
860 GOTO 770
870 W1=W1+1
880 IF W1=2 THEN 2120
890 PRINT"VOTRE BOMBARDIER NE PEUT PAS SUPPORTER LES TENSIONS CAUSEES"
900 PRINT"PAR UN ANGLE INTRODUIT,DE PLUS DE 15 DEGRES.RECONSIDEREZ VOTRE CHOIX."
910 PRINT" "
920 GOTO 770
930 IF A$="MONTEE" THEN 950
940 A1=-A1
950 A=A+A1
960 IF A<-60 THEN 990
970 IF A>60 THEN 1060
980 GOTO 1140
990 W2=W2+1
1000 IF W2=2 THEN 2170
1010 PRINT"VOTRE COMMANDE 'DESCENTE' VA DEPASSER L'ANGLE MAXIMUM"
1020 PRINT"RESULTANT DE DESCENTE,DE 60 DEGRES,CE QUI VA PROVOQUER UN"
1030 PRINT"VOL EN PIQUE IRREVERSIBLE.RECONSIDEREZ VOTRE CHOIX."
1040 PRINT" "
1050 GOTO 670
1060 W3=W3+1
1070 IF W3=2 THEN 2210
1080 PRINT"VOTRE COMMANDE 'MONTEE' VA DEPASSER L'ANGLE MAXIMUM"
1090 PRINT"RESULTANT DE MONTEE,DE 60 DEGRES,CE QUI VA CASSER VOTRE"
1100 PRINT"MACHINE ET FAIRE CRASHER VOTRE AVION.RECONSIDEREZ VOTRE"
1105 PRINT"CHOIX"
1110 PRINT" "
1120 GOTO 670
1130 A1=0
1140 PRINT"VITESSE AERIENE";
1150 INPUT V
1160 IF V>900 THEN 1190
1170 IF V<300 THEN 1230
1180 GOTO 1290
1190 PRINT"VOTRE BOMBARDIER N'EST PAS CAPABLE D'ATTEINDRE CETTE VITESSE."
1200 PRINT"RENTREZ UNE VITESSE DE MOINS DE 900 PIEDS PAR SECONDE."
1210 PRINT" "
1220 GOTO 1150
1230 W4=W4+1
```

```
1240 IF W4=2 THEN 2250
1250 PRINT"SI VOTRE VITESSE N'EST PAS AUGMENTEE IMMEDIATEMENT,VOTRE BOM-"
1260 PRINT"BARDIER VA S'ECRASER A TERRE ET ETRE DETRUIT."
1270 PRINT" "
1280 GOTO 1140
1290 T=T+1
1300 B=A*3.14159/180
1310 Y=Y+V*SIN(B)
1320 IF Y>100 THEN 1390
1330 W5=W5+1
1340 IF W5=2 THEN 2290
1350 PRINT"SI VOUS N'AUGMENTEZ PAS IMMEDIATEMENT VOTRE ALTITUDE JUSQU'A UN"
1360 PRINT"MINIMUM DE 100 PIEDS,UN CRASH EST IMMINENT."
1370 PRINT" "
1380 GOTO 670
1390 X=X-V*COS(B)
1400 IF X<=0 THEN 2350
1410 E=X/(V*COS(B))
1420 PRINT TAB(30)"***BILAN***"
1430 PRINT" "
1440 IF NOT(T=1)THEN 1470
1450 PRINT TAB(20)"TEMPS ECOULE...  1 SECONDE"
1460 GOTO 1480
1470 PRINT TAB(20)"TEMPS ECOULE...";:PRINT USING "###";T;:PRINT " SECONDES"
1480 IF NOT(A1=0) THEN 1510
1490 PRINT TAB(11)" ANGLE ACTUEL ...  0 DEGREES"
1500 GOTO 1550
1510 IF A$="MONTEE" THEN 1540
1520 PRINT TAB(11)" ANGLE ACTUEL, COMMANDE...  DESCENTE,";-A1;"DEGRES"
1530 GOTO 1550
1540 PRINT TAB(11)" ANGLE ACTUEL, COMMANDE...  MONTEE,";A1;"DEGRES"
1550 IF A<0 THEN 1590
1560 IF A>0 THEN 1610
1570 PRINT TAB(17)" ANGLE TOTAL...  0 DEGRES"
1580 GOTO 1620
1590 PRINT TAB(17)" ANGLE TOTAL... ";-A1;"DEGRES EN DESCENTE"
1600 GOTO 1620
1610 PRINT TAB(17)" ANGLE TOTAL... ";A;"DEGRES EN MONTEE"
1620 PRINT TAB(16)"VITESSE ACTUELLE...";:PRINT USING F$;V;
1625 PRINT " PIEDS PAR SECONDE"
1630 PRINT TAB(24)"ALTITUDE... ";:PRINT USING F$;Y;:PRINT " PIEDS"
1640 PRINT TAB(14)"DISTANCE AU SITE... ";
1645 PRINT USING "##,###";X;:PRINT " PIEDS"
1650 PRINT TAB(7)"HEURE ESTIMEE D'ARRIVEE... ";:PRINT USING "##.##";E;
1655 PRINT " SECONDES"
1660 PRINT
1670 GOTO 540
1680 PRINT"BOMBE LARGUEE."
1690 T3=(SQR((V*SIN(B))^2+64.4*Y)+V*SIN(B))/32.2
1700 PRINT"TEMPS JUSQU'A L' EXPLOSION... ";T3;"SECONDES"
1710 X=X-V*COS(B)*T3
1720 X=INT(X*100)/100
1725 IF X5>ABS(X) THEN X5=ABS(X)
1730 PRINT " "
1740 IF X<-.5 THEN 1780
1750 IF X>.5 THEN 1800
1760 PRINT"FELICITATIONS,VOUS  AVEZ FAIT UN TIR PARFAIT."
1770 GOTO 2030
1780 PRINT"LA BOMBE A EXPLOSEE A";-X;"PIEDS DERRIERE LE CENTRE DE LA CIBLE."."
1790 GOTO 1810
1800 PRINT"LA BOMBE A EXPLOSEE A";X;"PIEDS DEVANT LE CENTRE DE LA CIBLE."
1810 IF R=1 THEN 1850
1820 IF R=2 THEN 1870
1830 IF R=3 THEN 1890
1840 IF R=4 THEN 1910
1850 Z1=ABS(X)
1860 GOTO 2400
1870 Z2=ABS(X)
1880 GOTO 2420
1890 Z3=ABS(X)
1900 GOTO 2440
1910 Z4=ABS(X)
1920 Z1=Z10(1):Z2=Z10(2):Z3=Z10(3):Z4=Z10(4)
1921 FOR M=1 TO 4
1922 FOR M1= 4 TO 1 STEP-1
1923 IF Z10(M)<Z10(M1) THEN Z10(M)=X5
1924 IF M=M1 AND M=1 THEN 1926
1925 NEXT M1
1926 NEXT M
1930 PRINT" "
1940 IF X5<= 300 THEN 2000
1950 PRINT"DURANT VOS";R;CHR$(8);"-PASSAGES,VOUS N'AVEZ MEME PAS REUSSI"
1960 PRINT"A MENACER LA CIBLE PAR UN COUP.VOUS AUREZ PLUS DE CHANCE LA PROCHAINE FOIS."
1970 IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 2590
1980 GOTO 2040
1990 GOTO 2610
2000 PRINT"DURANT VOS";R;CHR$(8);"-PASSAGES, VOUS AVEZ REUSSI A FRAPPER"
2010 PRINT"A MOINS DE";X5;"PIEDS DE LA CIBLE."
2020 PRINT" "
2030 IF R$="NON" THEN 2590
2040 PRINT"AIMERIEZ VOUS VOUS REAPPROVISIONNER EN MUNITIONS ET REJOUER";
2050 INPUT A$
2060 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 2100 ELSE GOTO 2590
2100 R=0
2110 GOTO 290
2120 PRINT"VOUS AVEZ DECHIRE LES AILES DE VOTRE BOMBARDIER EN DEPASSANT"
2130 PRINT"L'ANGLE MAXIMUM DE 15 DEGRES.LA PROCHAINE FOIS ECOUTEZ MOI."
2150 H=1
2160 GOTO 1920
2170 PRINT"L'ANGLE DE DESCENTE DESIRE A CAUSE UN PIQUE IRREVERSIBLE"
2180 PRINT"DONT LE RESULTAT EST LA DESTRUCTION DE VOTRE BOMBARDIER."
2190 H=1
2200 GOTO 1920
2210 PRINT"LE MOTEUR DE VOTRE BOMBARDIER A CAPOTE DURANT LA MONTEE"
2220 PRINT"SUIVANT L'ANGLE INTRODUIT PAR LA COMMANDE D'ANGLE."
2230 H=1
2240 GOTO 1920
2250 PRINT"LA VITESSE DE VOTRE BOMBARDIER ETAIT INSUFFISANTE POUR SUPPPORTER"
2260 PRINT"SON POIDS,ET PAR CONSEQUENT IL S'EST CRASHE."
2270 H=1
2280 GOTO 1920
2290 PRINT"VOTRE BOMBARDIER N'A PAS REUSSI A MAINTENIR LA FAIBLE ALTITUDE"
2300 PRINT"QUE VOUS VOULIEZ,IL S'EST PEU APRES ECRASE."
2310 PRINT"VOUS AUREZ PLUS DE CHANCE LA PROCHAINE FOIS."
2320 H=1
2330 GOTO 1920
2340 PRINT"VOTRE BOMBARDIER VIENT DE DEPASSER LA CIBLE,IL EST INUTILE DE"
2350 PRINT"VOUS DIRE,QUE VOUS N'AVEZ PAS LONGTEMPS MENACE SON EXISTANCE."
2360 PRINT" "
2370 IF R=2 THEN 2420
2380 IF R=3 THEN 2440
2390 IF R=4 THEN 1920
2400 Q$="SECONDE"
2410 GOTO 2450
2420 Q$="TROISIEME"
2430 GOTO 2450
2440 Q$="QUATRIEME ET DERNIER"
2450 IF R>1 THEN 2490
2460 PRINT"VOUS AVEZ ACCOMPLI JUSQU'ICI 1 COURSE.DESIRERIEZ VOUS"
2470 PRINT"FAIRE UN AUTRE PASSAGE";
2480 GOTO 2510
2490 PRINT"VOUS AVEZ ACCOMPLI JUSQU'ICI";R;"COURSES.  AIMERIEZ VOUS FAIRE "
2500 PRINT"UN AUTRE PASSAGE";
2510 INPUT R$
2520 IF LEFT$(R$,1)="O" THEN 2560 ELSE IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 1920
2525 ELSE GOTO 2500
2560 PRINT"VOTRE AVION A FAIT UN TOUR,ET EST MAINTENANT EN POSITION POUR"
2570 PRINT"FAIRE SON ";Q$;" PASSAGE.":PRINT
2575 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' LORSQUE VOUS ETES PRET. ";XX$
2580 GOTO 330
2590 PRINT:PRINT"REVISEZ LES LOIS PHYSIQUES SUR LA CHUTE DES CORPS,"
2600 PRINT"ET REVENEZ JOUER BIENTOT."
2610 PRINT:PRINT: END
```

Bridge-It (Faites le pont)

« Faites le pont » est un jeu de logique qui se joue au moyen d'une feuille de papier et d'un crayon. Un joueur est représenté par les « X », l'autre par les « O ». Les « X » et les « O » sont disposés en grille de telle manière que les « X » peuvent être joints les uns aux autres par une ligne, sans passer par un « O », et les « O » peuvent être joints les uns aux autres par une ligne, sans passer par un « X ». Le but du jeu est pour les « X » de tracer une ligne du haut jusqu'en bas du tableau. Les « O » doivent former une chaîne continue de droite à gauche du tableau. Les joueurs jouent alternativement et peuvent aller n'importe où sur la grille. N'importe lesquels des deux symboles (X ou O) peuvent être connectés lors d'un déplacement donné.

Dans cette version du jeu, l'ordinateur est votre adversaire. L'ordinateur joue les « X » et vous jouez pour les « O ». L'ordinateur joue en premier, ce qui lui donne un très léger avantage. Si vous considérez que votre adversaire est trop fort, vous pouvez modifier le programme, afin de permettre au joueur de commencer le premier. A n'importe quel moment du jeu vous pouvez demander une impression du tableau et ainsi voir comment le jeu progresse.

Ce programme a été écrit par Michael Kass, Miles Barel et Alan Segal.

```
RUN

                         FAITES LE PONT
                       CREATIVE COMPUTING
                     MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI? OUI


LE BUT DE CE JEU EST POUR VOUS D'ALLER DE LA COLONNE
GAUCHE A LA COLONNE DROITE EN CONNECTANT LES O.
L'ORDINATEUR DOIT ALLER DE HAUT EN BAS EN CONNECTANT
LES X.

VOUS VOUS DEPLACEZ EN TAPANT LES COORDONNEES (X,Y) DES
(COLONNE,LIGNE) DES 'O' DESQUELS VOUS PARTEZ APRES
L'INSTRUCTION-ORDINATEUR:

VOUS PARTEZ DE?

ET EN TAPANT LES COORDONNEES DU 'O' VERS LEQUEL VOUS VOUS
DEPLACEZ ,APRES L'INSTRUCTION-ORDINATEUR:

POUR?

VOUS POUVEZ VOUS DEPLACER VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT,
DIAGONALLEMENT.VOUS NE POUVEZ PAS VOUS DEPLACER VERTICALEMENT
NI DANS LA PREMIERE NI DANS LA TREIZIEME COLONNE.L'ORDINATEUR
JOUE LE PREMIER

FAITES 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU.
VOULEZ VOUS UN TABLEAU IMPRIME? OUI
VOUS POUVEZ UTILISER CE TABLEAU POUR ECRIRE LES DEPLACEMENTS,
OU,VOUS POUVEZ OBTENIR UN TABLEAU APRES CHAQUE DEPLACEMENT.



            1111
   1234567890123
13  X X X X X X
12 O O O O O O O
11  X X X X X X
10 O O O O O O O
 9  X X X X X X
 8 O O O O O O O
 7  X X X X X X
 6 O O O O O O O
 5  X X X X X X
 4 O O O O O O O
 3  X X X X X X
 2 O O O O O O O
 1  X X X X X X
   1234567891111
            0123
TABLEAU (OUI OU NON)? NON

JE VAIS DE 2,1 A 2,3


VOUS PARTEZ DE? 1,4
POUR? 3,4

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  4 , 3 A  4 , 5


VOUS PARTEZ DE? 3,2
POUR? 3,4

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  4 , 1 A  4 , 3


VOUS PARTEZ DE? 3,3
POUR? 5,3

DEPLACEMENT IMPOSSIBLE -- ESSAYEZ A NOUVEAU

VOUS PARTEZ DE? 3,6
POUR? 5,6
TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  6 , 5 A  6 , 7


VOUS PARTEZ DE? 5,4
POUR? 5,6

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  6 , 3 A  6 , 5


VOUS PARTEZ DE? 5,8
POUR? 7,8

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  8 , 7 A  8 , 9


VOUS PARTEZ DE? 7,10
POUR? 9,10

TABLEAU (OUI OU NON)? O



            1111
   1234567890123
13  X X X X X X
12 O O O O O O O
11  X X X X X X
10 O O O O-O O O
 9  X X X X X X
 8 O O O-O!O O O
 7  X X X X X X
 6 O O-O!O O O O
 5  X X!X X X X
 4 O-O!O!O O O O
 3  X!X X X X X
 2 O!O!O O O O O
 1  X X X X X X
   1234567891111
            0123
```

Note : cette version est destinée à être exécutée sur imprimante.

```
JE VAIS DE  10 , 9 A  10 , 11


VOUS PARTEZ DE? 9,8
POUR? 9,10

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  10 , 7 A  10 , 9


VOUS PARTEZ DE? 7,6
POUR? 7,8

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  8 , 5 A  8 , 7


VOUS PARTEZ DE? 9,12
POUR? 11,12

TABLEAU (OUI OU NON)? N

JE VAIS DE  12 , 11 A  12 , 13
J'AI GAGNE!!!!

TABLEAU (OUI OU NON)? O
```

```
             1111
    1234567890123
 13  X X X X X X
 12 O O O O O-O!O
 11  X X X X X X
 10 O O O O-O!O O
  9  X X X X!X X
  8 O O O-O!O!O O
  7  X X X!X X X
  6 O O-O!O!O O O
  5  X X!X X X X
  4 O-O!O!O O O O
  3  X!X X X X X
  2 O!O!O O O O O
  1  X X X X X X
    1234567891111
             0123
```

```
2 PRINT CHR$(26):WIDTH 80
5 PRINT TAB(24);"FAITES LE PONT"
10 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
20 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 I=I-2
42 PRINT
50 PRINT
70 PRINT"VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI";
80 INPUT B4$
90 PRINT
100 IF LEFT$(B4$,1)="N" THEN 300
110 PRINT CHR$(26)
120 PRINT"LE BUT DE CE JEU EST POUR VOUS D'ALLER DE LA COLONNE "
130 PRINT"GAUCHE A LA COLONNE DROITE EN CONNECTANT LES O."
140 PRINT"L'ORDINATEUR DOIT ALLER DE HAUT EN BAS EN CONNECTANT"
145 PRINT"LES X."
150 PRINT
160 PRINT"VOUS VOUS DEPLACEZ EN TAPANT LES COORDONNEES (X,Y) DES"
170 PRINT"(COLONNE,LIGNE) DES 'O' DESQUELS VOUS PARTEZ APRES"
171 PRINT"L'INSTRUCTION-ORDINATEUR:"
180 PRINT
190 PRINT"VOUS PARTEZ DE?"
200 PRINT
210 PRINT"ET EN TAPANT LES COORDONNEES DU 'O' VERS LEQUEL VOUS VOUS"
220 PRINT"DEPLACEZ ,APRES L'INSTRUCTION-ORDINATEUR:"
230 PRINT
240 PRINT"POUR?"
250 PRINT
260 PRINT"VOUS POUVEZ VOUS DEPLACER VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT,"
270 PRINT"DIAGONALLEMENT.VOUS NE POUVEZ PAS VOUS DEPLACER VERTICALEMENT "
280 PRINT"NI DANS LA PREMIERE NI DANS LA TREIZIEME COLONNE.L'ORDINATEUR"
285 PRINT"JOUE LE PREMIER"
290 PRINT:LINE INPUT "FAITES 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU.";RESP$
300 DIM X(20,20)
320 DIM O(20,20)
330 DIM T(20,20)
340 FOR X=1 TO 13 STEP 2
350 FOR Y=2 TO 12 STEP 2
360 O(X,Y)=1
370 X(Y,X)=1
380 NEXT Y
390 NEXT X
400 INPUT "VOULEZ VOUS UN TABLEAU IMPRIME";RESP$
401 IF LEFT$(RESP$,1)="O" THEN GOSUB 10200
410 PRINT
420 PRINT"TABLEAU (OUI OR NON)";
430 INPUT B$
440 PRINT
450 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 490
480 GOSUB 990:REM PRINT BOARD SUBROUTINE
490 IF E<>5 THEN 510
500 GOTO 3010
510 GOSUB 1640:REM DEPLACEMENT ORDINATEUR
520 GOSUB 640:REM SOUSPROGRAMME ORDINATEUR GAGNE
530 PRINT
540 IF E=5 THEN 420
550 GOSUB 2710:REM PLAYER WIN SUBROUTINE
560 PRINT
570 PRINT"VOUS PARTEZ DE";
580 INPUT F,G
590 PRINT"POUR";
600 INPUT F1,G1
610 PRINT
620 GOSUB 2220:REM SOUSPROGRAMME ERREUR ET CHANGEMENT DE TABLEAU
630 GOTO 420
640 REM SOUSPROGRAMME GAGNER ---------
650 REM PREMIER TEST
660 FOR H=1 TO 11 STEP 2
670 J=12
680 IF O(H,J)=3 THEN 710
690 NEXT H
700 GOTO 980
710 FOR I=1 TO 11 STEP 2
720 J=2
730 IF O(I,J)=3 THEN 760
740 NEXT I
750 GOTO 980
760 REM AUTRES TESTS
770 J=J+2
780 IF J=12 THEN 960
790 IF O(I,J)=3 THEN 870
800 IF O(I+1,J+1)=2 THEN 890
810 IF I-1<0 THEN 840
820 IF O(I-1,J-1)=2 THEN 920
830 IF X(I+1,J+1)=2 THEN 890
840 IF I-1<0 THEN 980
850 IF X(I-1,J-1) THEN 890
860 GOTO 740
870 J=J+2
880 GOTO 780
890 J=J
900 I=I+2
910 GOTO 780
920 J=J
950 GOTO 980
960 PRINT"J'AI GAGNE!!!!"
970 E=5
980 RETURN
990 REM SOUSPROGRAMME IMPRIMER TABLEAU --------
1090 PRINT
1100 PRINT
1110 PRINT
1130 PRINT
1140 PRINT
1150 D=0
1160 PRINT TAB(13)"1111"
1170 PRINT TAB(4)"1234567890123"
1180 FOR Y=13 TO 1 STEP -1
1190 IF Y<10 THEN 1220
1200 PRINT Y;
1210 GOTO 1230
1220 PRINT" "Y;
1230 FOR X=1 TO 13 STEP 1
1240 IF Y/2=INT(Y/2) THEN 1330
1250 IF X(X,Y)=0 THEN 1420
1260 ON X(X,Y) GOTO 1270,1290,1310
1270 PRINT"X ";
1280 GOTO 1450
1290 PRINT"X-";
1300 GOTO 1450
1310 PRINT"X!";
1320 GOTO 1450
1330 D=0
1340 IF O(X,Y)=0 THEN 1450
1350 ON O(X,Y) GOTO 1360,1380,1400
1360 PRINT "O ";
1370 GOTO 1450
1380 PRINT"O-";
1390 GOTO 1450
1400 PRINT"O!";
1410 GOTO 1450
1420 D=D+1
1430 IF D>1 THEN 1450
1440 PRINT " ";
1450 NEXT X
1460 GOSUB 1620
1470 NEXT Y
1480 PRINT TAB(4)"1234567891111"
1490 PRINT TAB(13)"0123"
1580 PRINT
1590 PRINT
1600 PRINT
1610 RETURN
1620 PRINT
1630 RETURN
1640 REM SOUSPROGRAMME DEPLACEMENT ORDINATEUR ---------
1650 B=B+1
1660 IF B>1 THEN 1710
1670 O(1,2)=3
1680 PRINT "JE VAIS DE 2,1 A 2,3"
1690 B1=B1+1
1700 IF B1>1 THEN 1890
1710 FOR C=3 TO 11 STEP 2
1720 T(C,C+1)=1
1730 T(C-2,C+1)=1
1740 GOTO 1790
1750 NEXT C
1760 T(2,3)=3
1770 T(7,12)=2
1780 GOTO 1890
1790 FOR Q=C+3 TO 12 STEP 2
1800 T(C-2,Q)=2
1810 T(C-1,Q+1)=2
1820 T(C-1,Q-1)=2
1830 NEXT Q
1840 FOR S=C TO 3 STEP -2
1850 T(C-1,S)=3
1860 T(C,S-1)=3
1870 NEXT S
1880 GOTO 1750
1890 IF F>F1 THEN 1950
```

```
1900 IF F<>F1 THEN 1920
1910 IF G>G1 THEN 1950
1920 X=F
1930 Y=G
1940 GOTO 1970
1950 X=F1
1960 Y=G1
1970 IF T(X,Y)=0 THEN 2210
1980 IF F<>F1 THEN 2000
1990 ON T(X-1,Y+1) GOTO 2010,2080,2150
2000 ON T(X,Y) GOTO 2010,2080,2150
2010 IF X=Y-1 THEN 2050
2020 O(X+2,Y)=3
2030 PRINT"JE VAIS DE ";X+3;",";Y-1;"A ";X+3;",";Y+1
2040 GOTO 2210
2050 O(X-2,Y)=3
2060 PRINT"JE VAIS DE ";X-1;",";Y-1;"A ";X-1;",";Y+1
2070 GOTO 2210
2080 IF X(X-1,Y+1)=3 THEN 2120
2090 X(X+1,Y-1)=2
2100 PRINT"JE VAIS DE ";X+1;",";Y-1;"A ";X+3;",";Y-1
2110 GOTO 2210
2120 O(X-2,Y+2)=3
2130 PRINT"JE VAIS DE ";X-1",";Y+1;"A ";X-1;",";Y+3
2140 GOTO 2210
2150 IF X(X-1,Y+1)=3 THEN 2190
2160 X(X-1,Y+1)=2
2170 PRINT"JE VAIS DE ";X-1;",";Y+1;"A ";X+1;",";Y+1
2180 GOTO 2210
2190 O(X,Y)=3
2200 PRINT"JE VAIS DE ";X+1;",";Y-1;"A ";X+1",";Y+1
2210 RETURN
2220 REM SOUSPROGRAMME ERREUR ET CHANGER TABLEAU---------
2230 IF F<>F1 THEN 2280
2240 IF F=1 THEN 2630
2250 IF F=13 THEN 2630
2260 IF F1=13 THEN 2630
2270 IF G=G1 THEN 2630
2280 IF F/2=INT(F/2) THEN 2630
2290 IF F>13 THEN 2630
2300 IF G>12 THEN 2630
2310 IF G/2<> INT(G/2) THEN 2630
2320 IF F<>INT(F) THEN 2630
2330 IF F<1 THEN 2630
2340 IF G<1 THEN 2630
2350 IF F1/2=INT(F1/2) THEN 2630
2360 IF F1>13 THEN 2630
2370 IF G1>12 THEN 2630
2380 IF G1/2 <>INT(G1/2) THEN 2630
2390 IF F1<>INT(F1) THEN 2630
2400 IF G1<1 THEN 2630
2410 IF F=F1 THEN 2530
2420 IF G<>G1 THEN 2630
2430 IF ABS(F-F1)<>2 THEN 2630:REM IMPRIMER ERREUR
2440 IF F>F1 THEN 2490
2450 IF O(F,G)=2 THEN 2630
2460 IF O(F,G)=3 THEN 2630
2470 O(F,G)=2
2480 GOTO 2700:REM RETURN
2490 IF O(F1,G1)=2 THEN 2630
2500 IF O(F1,G1)=3 THEN 2630
2510 O(F1,G1)=2
2520 GOTO 2700: REM RETURN
2530 IF ABS(G-G1)<>2 THEN 2530:REM PRINT ERROR
2540 IF G>G1 THEN 2590
2550 IF X(F-1,G+1)=2 THEN 2630
2560 IF X(F-1,G+1)=3 THEN 2630
2570 X(F-1,G+1)=3
2580 GOTO 2700:REM RETURN
2590 IF X(F1-1,G1+1)=2 THEN 2630
2600 IF X(F1-1,G1+1)=3 THEN 2630
2610 X(F1-1,G1+1)=3
2620 GOTO 2700:REM RETURN
2630 PRINT"DEPLACEMENT IMPOSSIBLE -- ESSAYEZ A NOUVEAU"
2640 PRINT
2650 PRINT"VOUS PARTEZ DE";
2660 INPUT F,G
2670 PRINT"POUR";
2680 INPUT F1,G1
2690 GOTO 2220
2700 RETURN
2710 REM PROGRAMME JOUEUR GAGNE ---------
2720 FOR H=1 A 11 STEP 2
2730 I=12
2740 IF X(I,H)=3 THEN 2770
2750 NEXT H
2760 GOTO 3000
2770 FOR  J=1 TO 11 STEP 2
2780 I=2
2790 IF X(I,J)=3 THEN 2820
2800 NEXT J
2810 GOTO 3000
2820 I=I+2
2830 IF I=12 THEN 2970
2840 IF X(I,J)=3 THEN 2910
2850 IF X(I+1,J+1)=2 THEN 2930
2860 IF J-1<0 THEN 2890
2870 IF X(I-1,J-1)=2 THEN 2950
2880 IF O(I+1,J+1)=2 THEN 2930
2890 IF J-1<0 THEN 3000
2900 GOTO 2808
2910 I=I+2
2920 GOTO 2830
2930 J=J+2
2940 GOTO 2830
2950 J=J-2
2960 GOTO 2830
2970 IF O(1,2)<>2 THEN 3000
2980 PRINT"VOUS AVEZ GAGNE !!! FELICITATIONS!!!"
2990 E=5
3000 RETURN
3010 END
10200 REM PROGRAMME TABLEAU IMPRIME -------
10400 LPRINT"VOUS POUVEZ UTILISER CE TABLEAU POUR ECRIRE LES DEPLACEMENTS,"
10500 LPRINT"OU,VOUS POUVEZ OBTENIR UN TABLEAU APRES CHAQUE DEPLACEMENT."
10600 LPRINT
10700 LPRINT
10800 LPRINT
10900 LPRINT
11000 LPRINT
11100 LPRINT
11300 LPRINT
11400 LPRINT
11500 D=0
11600 LPRINT TAB(13)"1111"
11700 LPRINT TAB(4)"1234567890123"
11800 FOR Y=13 TO 1 STEP -1
11900 IF Y<10 THEN 12200
12000 LPRINT Y;
12100 GOTO 12300
12200 LPRINT" "Y;
12300 FOR X=1 TO 13 STEP 1
12400 IF Y/2=INT(Y/2) THEN 13300
12500 IF X(X,Y)=0 THEN 14200
12600 ON X(X,Y) GOTO 12700,12900,13100
12700 LPRINT"X ";
12800 GOTO 14500
12900 LPRINT"X-";
13000 GOTO 14500
13100 LPRINT"X!";
13200 GOTO 14500
13300 D=0
13400 IF O(X,Y)=0 THEN 14500
13500 ON O(X,Y) GOTO 13600,13800,14000
13600 LPRINT "O ";
13700 GOTO 14500
13800 LPRINT"O-";
13900 GOTO 14500
14000 LPRINT"O!";
14100 GOTO 14500
14200 D=D+1
14300 IF D>1 THEN 14500
14400 LPRINT " ";
14500 NEXT X
14600 GOSUB 16200
14700 NEXT Y
14800 LPRINT TAB(4)"1234567891111"
14900 LPRINT TAB(13)"0123"
15200 LPRINT
15300 LPRINT
15600 LPRINT CHR$(12)
16100 RETURN
16200 LPRINT
16300 RETURN
```

Camel (Chameau)

Dans ce jeu d'aventure, votre objectif est de traverser le grand désert de Gobi pendant 200 kilomètres. Vous êtes pourchassé par une tribu de Pygmées. Vous avez un quart d'eau qui équivaut à 6 verres. Ce quart pourra être renouvelé si vous trouvez une oasis. Si vous rencontrez un autre voyageur, vous pourrez profiter d'un demi-quart supplémentaire. Pendant cette longue traversée, vous serez exposé à toutes sortes de dangers, tels des tempêtes de sable, des Berbères sauvages ou d'éventuelles blessures de votre chameau.

Attention : ce jeu est régi par les dures lois du hasard. Il est donc très difficile de gagner. En dix tentatives, la distance maximum que nous avons pu parcourir est de 159 kilomètres. De plus, dans la plupart de nos essais, les dangers accablants ont causé notre démission après 7 ou 8 kilomètres.

Ce jeu fut proposé par « The Heath Users Group ».

```
                         CHAMEAU
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY



DESIREZ-VOUS DES EXPLICATIONS SUR CE JEU? OUI
   BIENVENUE A CE JEU.  L'OBJECTIF EST DE TRAVERSER
2   KILOMETRES A TRAVERS LE GRAND DESERT DU GOBI.
UNE TRIBU DE PYGMEES VOUS POURCHASSE.
DES INSTRUCTIONS VOUS SERONT PROPOSEES AUSSI SOUVENT QUE NECESSAIRE.

------------
#1 - BUVEZ UN COUP
#2 - DROIT DEVANT VOUS ET PAS TROP VITE
#3 - DROIT DEVANT VOUS ET MANIEZ VOUS
#4 - HALTE POUR LA NUIT
#5 - BILAN
#6 - ESPEREZ DU SECOURS

  VOUS AVEZ UN QUART D'EAU QUI VOUS PERMETTRA DE BOIRE SIX FOIS.
VOUS POUVEZ RENOUVELER VOTRE RATION D'EAU A UN OASIS.
VOUS POUVEZ OBTENIR LA MOITIE D'UN QUART D'EAU SI VOUS TROUVEZ DU SECOURS.
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DE SECOURS APRES L'INSTRUCTION SIX,VOUS PERDEZ.
BONNE CHANCE ET BONNE TRAVERSEE !!

VOUS ETES AU MILIEU DU DESERT VERS UN OASIS.
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
 VOTRE CHAMEAU S'EST BLESSE A LA BOSSE.
HEUREUSEMENT,LES PYGMEES ETAIENT A PIED !!!
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

VOUS AVEZ TRAVERSE 14 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

---------- A T T E N T I O N ---------- BUVEZ UN COUP
VOUS AVEZ TRAVERSE 14 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 4
VOTRE CHAMEAU VOUS REMERCIE!
LES PYGMEES SONT 11 KILOMETRES DERRIERE VOUS.
VOUS AVEZ TRAVERSE 14 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
VOUS ETES ARRIVE A L,OASIS --------
VOTRE CHAMEAU REMPLIT VOTRE GOURDE ET MANGE DES FIGUES.
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

LES PYGMEES SONT 18 KILOMETRES DERRIERE VOUS.
VOUS AVEZ TRAVERSE 3  KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 4
VOTRE CHAMEAU VOUS REMERCIE!
LES PYGMEES SONT 1  KILOMETRES DERRIERE VOUS.
VOUS AVEZ TRAVERSE 3  KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 1
VOUS FERIEZ MIEUX DE CHERCHER UNE OASIS!
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 4
VOTRE CHAMEAU VOUS REMERCIE!
LES PYGMEES VOUS ONT CAPTURE.  LA SOUPE AU CHAMEAU ET A
L'HOMME EST LEUR PLAT FAVORI !!!!!

DESIREZ-VOUS UN NOUVEAU CHAMEAU ET UN AUTRE JEU? OUI
BONNE CHANCE ET BONNE TRAVERSEE !!

VOUS ETES AU MILIEU DU DESERT VERS UN OASIS.
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

VOUS AVEZ TRAVERSE 8 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
DE SAUVAGES BERBERES DISSIMULES DANS LES DUNES VOUS ONT CAPTURES !!!
HEUREUSEMENT,LE CHEF DE LA TRIBU LOCALE A BIEN VOULU PAYER VOTRE RANCON
MAIS ...GARE AUX PYGMEES!!!
VOICI DE NOUVELLES SOUS-INSTRUCTIONS:
#7 - TENTEZ UNE EVASION
#8 - ATTENDEZ LE PAIEMENT DE VOTRE RANCON
CHOISISSEZ ENTRE LES DEUX:
? 7
BRAVO! VOUS AVEZ REUSSI A VOUS ECHAPPER !!!!
---------- A T T E N T I O N ---------- BUVEZ UN COUP
VOUS AVEZ TRAVERSE 8 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 1
VOUS FERIEZ MIEUX DE CHERCHER UNE OASIS!
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

LES PYGMEES SONT 1 KILOMETRES DERRIERE VOUS.
VOUS AVEZ TRAVERSE 12 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
MAITRE INDIGNE!!!VOUS AVEZ CONDUIT VOTRE MONTURE VERS UNE MORT ATROCE!!!
VOUS AVEZ TROUVE LA MORT DANS LE DESERT.
 LES DINDONS SE PERCHENT,MAIS PAS SUR LE DOS DES CHAMEAUX!!!


DESIREZ-VOUS UN NOUVEAU CHAMEAU ET UN AUTRE JEU? OUI
BONNE CHANCE ET BONNE TRAVERSEE !!

VOUS ETES AU MILIEU DU DESERT VERS UN OASIS.
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
VOUS ETES ARRIVE A L,OASIS --------
VOTRE CHAMEAU REMPLIT VOTRE GOURDE ET MANGE DES FIGUES.
VOTRE CHAMEAU APPRECIE CETTE ALLURE
VOUS AVEZ TRAVERSE 8 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
VOTRE CHAMEAU APPRECIE CETTE ALLURE
VOUS AVEZ TRAVERSE 15 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
VOUS ETES PRIS DANS UNE TEMPETE DE SABLE.....BONNE CHANCE!
VOUS ETES DEPLACE DE 7 KILOMETRES.
VOTRE CHAMEAU APPRECIE CETTE ALLURE
---------- A T T E N T I O N ---------- BUVEZ UN COUP
LES PYGMEES SONT 2 KILOMETRES DERRIERE VOUS.
VOUS AVEZ TRAVERSE 7 KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 1
VOUS FERIEZ MIEUX DE CHERCHER UNE OASIS!
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
VOTRE CHAMEAU APPRECIE CETTE ALLURE
LES PYGMEES VOUS ONT CAPTURE.  LA SOUPE AU CHAMEAU ET A
L'HOMME EST LEUR PLAT FAVORI !!!!!


DESIREZ-VOUS UN NOUVEAU CHAMEAU ET UN AUTRE JEU? OUI
BONNE CHANCE ET BONNE TRAVERSEE !!

VOUS ETES AU MILIEU DU DESERT VERS UN OASIS.
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 2
DE SAUVAGES BERBERES DISSIMULES DANS LES DUNES VOUS ONT CAPTURES !!!
HEUREUSEMENT,LE CHEF DE LA TRIBU LOCALE A BIEN VOULU PAYER VOTRE RANCON
MAIS ...GARE AUX PYGMEES!!!
VOICI DE NOUVELLES SOUS-INSTRUCTIONS:
#7 - TENTEZ UNE EVASION
#8 - ATTENDEZ LE PAIEMENT DE VOTRE RANCON
CHOISISSEZ ENTRE LES DEUX:
? 8
VOTRE RANCON A ETE VERSEE. VOUS ETES LIBRE!!
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
DE SAUVAGES BERBERES DISSIMULES DANS LES DUNES VOUS ONT CAPTURES !!!
HEUREUSEMENT,LE CHEF DE LA TRIBU LOCALE A BIEN VOULU PAYER VOTRE RANCON
MAIS ...GARE AUX PYGMEES!!!
VOICI DE NOUVELLES SOUS-INSTRUCTIONS:
#7 - TENTEZ UNE EVASION
#8 - ATTENDEZ LE PAIEMENT DE VOTRE RANCON
CHOISISSEZ ENTRE LES DEUX:
? 7
BRAVO! VOUS AVEZ REUSSI A VOUS ECHAPPER !!!!
---------- A T T E N T I O N ---------- BUVEZ UN COUP
VOUS AVEZ TRAVERSE   KILOMETRES.
QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION? 3
VOUS ETES ARRIVE A L,OASIS --------
VOTRE CHAMEAU REMPLIT VOTRE GOURDE ET MANGE DES FIGUES.
VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT

LES PYGMEES VOUS ONT CAPTURE.  LA SOUPE AU CHAMEAU ET A
L'HOMME EST LEUR PLAT FAVORI !!!!!


DESIREZ-VOUS UN NOUVEAU CHAMEAU ET UN AUTRE JEU? NON
-----------------
     DEGONFLE
-----------------
```

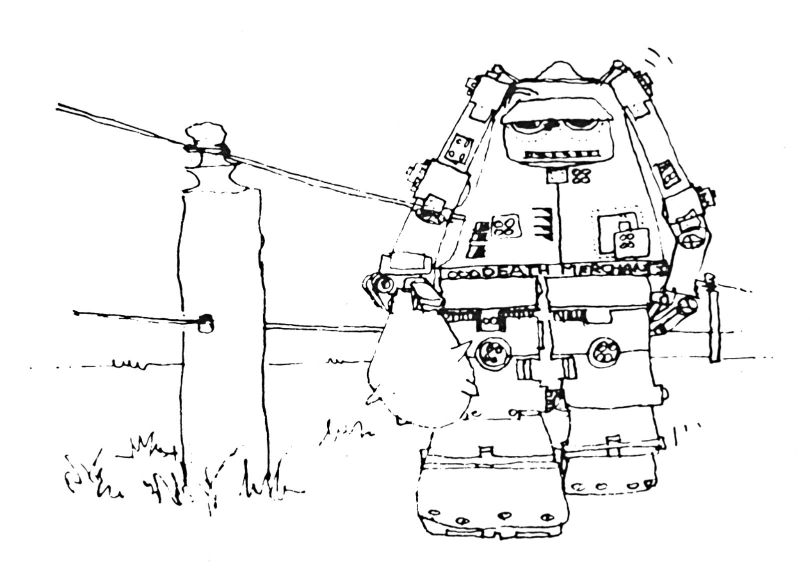
```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26) ; "CHAMEAU"
20 PRINT TAB(20) ; "CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18) ; "MORRISTOWN, NEW JERSEY"
35 PRINT:PRINT:PRINT
110 PRINT "DESIREZ-VOUS DES EXPLICATIONS SUR CE JEU";
120  INPUT D$
130 IF LEFT$(D$,1)="N" THEN 320
140 PRINT CHR$(26);"    BIENVENUE A CE JEU.  L'OBJECTIF EST DE TRAVERSER"
150 PRINT "200 KILOMETRES A TRAVERS LE GRAND DESERT DU GOBI."
160 PRINT "UNE TRIBU DE PYGMEES VOUS POURCHASSE."
170 PRINT "DES INSTRUCTIONS VOUS SERONT PROPOSEES AUSSI SOUVENT QUE NECESSAIRE."
180 PRINT
200 PRINT "INSTRUCTIONS :"
210 PRINT "------------"
220 PRINT "#1 - BUVEZ UN COUP"
230 PRINT "#2 - DROIT DEVANT VOUS ET PAS TROP VITE"
240 PRINT "#3 - DROIT DEVANT VOUS ET MANIEZ VOUS"
250 PRINT "#4 - HALTE POUR LA NUIT"
260 PRINT "#5 - BILAN"
270 PRINT "#6 - ESPEREZ DU SECOURS"
275 PRINT
280 PRINT "  VOUS AVEZ UN QUART D'EAU QUI VOUS PERMETTRA DE BOIRE SIX FOIS."
290 PRINT  "VOUS POUVEZ RENOUVELER VOTRE RATION D'EAU A UNE OASIS."
300 PRINT "VOUS POUVEZ OBTENIR LA MOITIE D'UN QUART D'EAU SI VOUS TROUVEZ DU SECOURS."
310 PRINT "SI VOUS NE TROUVEZ PAS DE SECOURS APRES L'INSTRUCTION SIX, VOUS PERDEZ."
320 PRINT "BONNE CHANCE ET BONNE TRAVERSEE!!"
325 PRINT
330 PRINT "VOUS ETES AU MILIEU DU DESERT VERS UN OASIS."
335 GOSUB 2000
340 IF C>199 THEN 1210
350 Z=Z-1
355 IF Z=1 THEN PRINT "---------- A T T E N T I O N ---------- BUVEZ UN COUP"
360 IF Z<0 THEN 1630
370 P=P+1
380 X2=INT (10*RND(1)+2.5)
390 IF  Q > 0 THEN 940
400 IF P < 4  THEN 470
410 C1=C1+X2
420 IF C1<C THEN 460
430 PRINT "LES PIGMEES VOUS ONT CAPTURE.  LA SOUPE AU CHAMEAU ET A"
440 PRINT "L'HOMME EST LEUR PLAT FAVORI!!!!!"
450 GOTO 1560
460 PRINT "LES PIGMEES SONT "C-C1; "KILOMETRES DERRIERE VOUS."
470 PRINT " VOUS AVEZ TRAVERSE":C;"KILOMETRES."
480 PRINT "QUELLE EST VOTRE INSTRUCTION";
490 INPUT Y
500 ON Y GOTO 830,610,680,760,790
550 T=INT(10*RND(1))
560 IF T<>1 THEN 1200
570 PRINT "UNE PERSONNE VOUS A SECOURU ALORS QUE VOUS ETIEZ INCONSCIENT"
580 S=3
590 Z=4
600 GOTO 340
610 F=F+1
620 IF F=8 THEN 1190
630 GOSUB 880
640 X1=INT(10*RND(1))
650 C=C+X1
660 PRINT "VOTRE CHAMEAU APPRECIE CETTE ALLURE"
670 GOTO 340
680 F=F+3
690 IF  F>7  THEN  1190
700 GOSUB 880
710 X1=2*INT(10*RND(1))
720 C=C+X1
730 PRINT "VOTRE CHAMEAU BRULE SUR LES SABLES DU DESERT"
740 PRINT
750 GOTO 340
760 PRINT "VOTRE CHAMEAU VOUS REMERCIE!"
770 F=0
780 GOTO 350
790 PRINT "IL RESTE A VOTRE CHAMEAU";7-F;"JOURS A VIVRE."
800 PRINT "IL VOUS RESTE L'EQUIVALENT DE";S;"VERRES DANS VOTRE GOURDE."
810 PRINT "VOUS POUVEZ OBTENIR";Z;"INSTRUCTIONS SANS ETRE OBLIGE DE BOIRE."
830 S=S-1
840 IF S<0 THEN 1200
850 PRINT "VOUS FERIEZ MIEUX DE CHERCHER UNE OASIS!"
860 Z=4
870 GOTO 480
880 A=INT(100*RND(1))
890 IF A>5 THEN 1120
900 PRINT "DE SAUVAGES BERBERES DISSIMULES DANS LES DUNES VOUS ONT CAPTURE !!!"
910 PRINT "HEUREUSEMENT,LE CHEF DE LA TRIBU LOCALE A BIEN VOULU PAYER VOTRE RANCON "
920 PRINT "MAIS ...GARE AUX PYGMEES!!! "
930 PRINT "VOICI DE NOUVELLES SOUS-INSTRUCTIONS:"
940 PRINT "#7 - TENTEZ UNE EVASION"
950 PRINT "#8 - ATTENDEZ LE PAIEMENT DE VOTRE RANCON"
960 PRINT "CHOISISSEZ ENTRE LES DEUX:"
970 INPUT X
980 IF X=8 THEN 1060
990 X1=INT(10*RND(1))
1000  IF X1<5 THEN 1040
1010 PRINT "BRAVO!VOUS AVEZ REUSSI A VOUS ECHAPPER!!!!"
1020 Q=0
1030 GOTO 340
1040 PRINT "ADIEU! VOUS AVEZ ETE MORTELLEMENT BLESSE AU COURS DE VOTRE EVASION ! "
1050 GOTO 1410
1060 X1=INT(100*RND(1))
1070 REM
1080 IF X1>24 THEN 1100
1090 PRINT "VOTRE RANCON A ETE VERSEE. VOUS ETES LIBRE!!"
1095 Q=0
1096 GOTO 340
1100 PRINT "UN PEU DE PATIENCE,LE CHEF DE LA TRIBU EST EN TRAIN DE COLLECTER VOTRE RANÇON. "
     VOTRE RANCON."
1110 GOTO 340
1120 A=INT(10*RND(1))
1130 IF A>2 THEN 1240
1140 PRINT "VOUS ETES ARRIVE A L'OASIS --------"
1150 PRINT "VOTRE CHAMEAU REMPLIT VOTRE GOURDE ET MANGE DES FIGUES."
1160 Z=4
1170 S=6
1180 RETURN
1190 PRINT "MAITRE INDIGNE!!!VOUS AVEZ CONDUIT VOTRE MONTURE VERS UNE MORT ATROCE!!! "
1200 GOTO 1410
1210 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!UNE SOIREE EST  DONNEE EN VOTRE HONNEUR.."
1220 PRINT ".......LES PYGMEES  COMPLOTENT CONTRE VOUS....... "
1230 GOTO 1560
1240 XI=INT(100*RND(1))
1250 IF X1>5 THEN 1350
1260 PRINT "VOUS ETES DANS UNE TEMPETE DE SABLE.....BONNE CHANCE! "
1270 X5=INT(10*RND(1))
1280 X6=INT(10*RND(1))
1290 IF X6<5 THEN 1320
1300 C=C+X5
1310 GOTO 1330
1320 C=C-X5
1330 PRINT "VOUS ETES DEPLACE DE";C;"KILOMETRES."
1340 RETURN
1350 X1=INT(100*RND(1))
1360 IF X1>5 THEN RETURN
1370 C1=C1+1
1380 PRINT "VOTRE CHAMEAU S'EST BLESSE A LA BOSSE ."
1390 PRINT "HEUREUSEMENT, LES PYGMEES ETAIENT A PIED!!!"
1400 RETURN
1410 U=INT(10*RND(1))
1420 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LA MORT DANS LE DESERT."
1430 IF U>1 THEN 1460
1440 PRINT '' L'ASSOCIATION PROTECTRICE DES CHAMEAUX NE PAIERA PAS VOS FUNERAILLES!!! "
1450 GOTO 1560
1460 IF U>3 THEN  1490
1470 PRINT "VOTRE CORPS A ETE DEVORE PAR DES VAUTOURS ET DES CANNIBALES IMPORTES!!!"
1480 GOTO 1560
1490 IF U > 5  THEN 1520
1500 PRINT "LE CHEF DE LA TRIBU SE SERT MAINTENANT DE VOTRE CRANE COMME D'UNE MONNAIE D'ECHANGE
1510 GOTO 1560
1520 IF  U>7 THEN 1550
1530 PRINT "DES GENS SI BETES NE DEVRAIENT PAS S'AVENTURER DANS LE DESERT!!!"
1540 GOTO 1560
1550 PRINT "LES DINDONS SE PERCHENT, MAIS  PAS SUR LE DOS DES CHAMEAUX!!!"
1560 PRINT
1570 PRINT
1580 PRINT "DESIREZ-VOUS UN NOUVEAU CHAMEAU ET UN AUTRE JEU";
1590 INPUT D$
1600 IF LEFT$(D$,1)="Y" THEN 320
1620 GOTO 1650
1630 PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS D'EAU...DESOLE MON VIEUX!"
1640 GOTO 1410
1650 PRINT "-----------------"
1655 PRINT "      POULET"
1657 PRINT "-----------------"
1660 END
2000 Z=4
2010 S=6
2020 C=0
2030 C1=0
2040 Q=0
2050 F=0
2060 P=0
2070 RETURN
```

Chase (Poursuite)

Poursuite vous fait entrer dans un labyrinthe formé de barrières sous haute tension et de postes de garde. Cela ne serait pas déplaisant si cinq robots intercepteurs n'étaient là que pour une chose : votre destruction. Si ces robots vous touchent... c'est la fin du jeu (et la vôtre !). Il y a un espoir : faire toucher les barrières aux robots ou les réunir (ils sont comme les humains, parfois ils préfèrent la solitude). Si vous les détruisez, vous êtes vainqueur ! Si vous vous trouvez dans une situation désespérée, vous pouvez toujours bondir au hasard (vous pourriez vous retrouver sur une barrière ou sur un garde).

A la fin du jeu, vous pouvez rejouer avec des conditions initiales semblables ou différentes.

Je crois que ce jeu a été inventé par Mac Oglesby. Il a ensuite été modifié par Bill Cotter, puis amélioré par Arnold Loveridge. Une version intermédiaire a été publiée dans le numéro de *Creative Computing* de janv.-févr. 1976.



```
                          POURSUITE
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES DANS UN LABYRINTHE DE FILS A HAUTE TENSION
CINQ MACHINES DES SERVICES DE SECURITE ESSAYENT DE VOUS DETRUIRE
VOUS ETES LE '*'   LES INTERCEPTEURS SONT LES '+'
LES ZONES MARQUEES 'X' SONT SOUS HAUTE TENSION
VOTRE SEULE CHANCE DE SURVIE EST DE POUSSER CHAQUE
INTERCEPTEUR DANS UN 'X'.-----BONNE CHANCE-----
LES DEPLACEMENTS SONT    7.8.9
                         4.*.6
                         1.2.3

1  = PLUS DE DEPLACEMENT POUR LE RESTE DU JEU
-1 = ABANDON,SITUATION DESESPEREE.
   = UN ENORME SAUT (MAIS MALHEUREUSEMENT FAIT AU HASARD)

ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU.

LES DEPLACEMENTS SONT    7.8.9
                          1  = PLUS DE DEPLACEMENT
                        4.*.6
                         -1 = ABANDON
                        1.2.3
                             = SAUT AU HASARD


XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X  XX            X X
X            +     X
X +   X        X   X
X              X   X
XX    +*           X
X X           X    X
X X X  X       +   X
X     X   X  +     X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

? 9
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X  XX            X X
X                  X
X     X     +  X   X
X  +   +*      X   X
XX                 X
X X           X    X
X X X  X    +      X
X     X   X        X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

? 3
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X  XX            X X
X                  X
X     X        X   X
X          +   X   X
XX  +   +*         X
X X        +  X    X
X X X  X           X
X     X   X        X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

? 7


*** VOUS AVEZ ETE DETRUIT PAR UN ORDINATEUR CHANCEUX ***

UN AUTRE TOUR (O/N)? O
MEME DISPOSITION (O/N)? N

LES DEPLACEMENTS SONT    7.8.9
                          1  = PLUS DE DEPLACEMENT
                        4.*.6
                         -1 = ABANDON
                        1.2.3
                             = SAUT AU HASARD


XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X             X+   X
X X X      X       X
X     X     +XX    X
X  +              XX
X   +              X
X       X          X
X  *               X
X  X  X      +     X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

? 6
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X             X    X
X X X      X  +    X
X     X      XX    X
X          +      XX
X   +              X
X   +   X          X
X   *       +      X
X  X  X            X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

? 6


*** VOUS AVEZ ETE DETRUIT PAR UN ORDINATEUR CHANCEUX ***

UN AUTRE TOUR (O/N)? N
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"POURSUITE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
41 PRINT "VOUS ETES DANS UN LABYRINTHE DE FILS A HAUTE TENSION"
42 PRINT "CINQ MACHINES DES SERVICES DE SECURITE ESSAYENT DE VOUS DETRUIRE"
60 PRINT "VOUS ETES LE '*'   LES INTERCEPTEURS SONT LES '+'"
70 PRINT "LES ZONES MARQUEES 'X' SONT SOUS HAUTE TENSION"
80 PRINT "VOTRE SEULE CHANCE DE SURVIE EST DE POUSSER CHAQUE"
90 PRINT "INTERCPTEUR DANS UN 'X'.-----BONNE CHANCE-----"
100 PRINT "LES DEPLACEMENTS SONT   7.8.9"
110 PRINT "                        4.*.6"
120 PRINT "                        1.2.3"
130 PRINT
140 PRINT "10 = PLUS DE DEPLACEMENT POUR LE RESTE DU JEU"
150 PRINT "-1 = ABANDON,SITUATION DESESPEREE."
160 PRINT " 0 = UN ENORME SAUT (MAIS MALHEUREUSEMENT FAIT AU HASARD)"
170 PRINT
175 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU. ";XX$
180 DIM A(10,20),A1(10,20),N(12),L(5),M(5),L1(5),M1(5)
190 REM
210 FOR B=1 TO 10
220 FOR C=1 TO 20
230 X=INT(10*RND(1))
240 IF X=5 THEN 270
250 A(B,C)=ASC(" ")
260 GOTO 280
270 A(B,C)=ASC("X")
280 NEXT C
290 NEXT B
300 FOR D=1 TO 10
310 A(D,1)=ASC("X"):A(D,20)=ASC("X")
320 NEXT D
330 FOR F=1 TO 20
340 A(1,F)=ASC("X"):A(10,F)=ASC("X")
350 NEXT F
360 GOTO 410
370 H=INT(2+8*RND(1))
380 I=INT(2+18*RND(1))
390 IF A(H,I)<>ASC(" ") THEN 370
400 RETURN
410 GOSUB 370
420 A(H,I)=ASC("*")
430 J=H:K=I
440 FOR N9=1 TO 5
450 GOSUB 370
460 A(H,I)=ASC("+")
470 L(N9)=H:M(N9)=I
480 NEXT N9
490 FOR B1=1 TO 10:FOR B2=1 TO 20:A1(B1,B2)=A(B1,B2):NEXT B2:NEXT B1
500 FOR B1=1 TO 5:L1(B1)=L(B1):M1(B1)=M(B1):NEXT B1
520 J1=J:K1=K
530 Y9=0
540 PRINT CHR$(26):PRINT "LES DEPLACEMENTS SONT   7.8.9";
541 PRINT TAB(25);"10 = PLUS DE DEPLACEMENTS":PRINT  TAB(24);"4.*.6";
542 PRINT TAB(25);"-1 = ABANDON":PRINT TAB(24);"1.2.3";
543 PRINT TAB(26);"0 = SAUT AU HASARD":PRINT:PRINT
544 FOR D2=1 TO 10
550 FOR B2=1 TO 20
560 N$=CHR$(A(D2,B2))
570 PRINT N$;
580 NEXT B2
590 PRINT
600 NEXT D2
610 IF Y9 <> 10 THEN 640
620 PRINT
630 GOTO 890
640 PRINT:INPUT Y9:PRINT
650 J2=J:K2=K
660 IF Y9=0 THEN 860
670 IF Y9 < 0 THEN 1230
680 IF Y9=10 THEN 1070
690 ON Y9 GOTO 820,800,780,840,890,760,700,720,740
700 J=J-1:K=K-1
710 GOTO 890
720 J=J-1
730 GOTO 890
740 J=J-1:K=K+1
750 GOTO 890
760 K=K+1
770 GOTO 890
780 J=J+1:K=K+1
790 GOTO 890
800 J=J+1
810 GOTO 890
820 J=J+1:K=K-1
830 GOTO 890
840 K=K-1
850 GOTO 890
860 PRINT "$6.000.000 SAUT!!!"
870 J=INT(2+8*RND(1))
880 K=INT(2+18*RND(1))
890 IF A(J,K)=ASC("X") THEN 1260
900 A(J2,K2)=ASC(" ")
910 A(J,K)=ASC("*")
920 GOTO 1070
930 REM  MOUVEMENT DES INTERCEPTEURS
940 IF A(X,Y)=ASC("X") THEN 1040
950 X2=X:Y2=Y
960 X=SGN(J-X):Y=SGN(K-Y)
970 X=X+X2:Y=Y+Y2
980 IF A(X,Y)=ASC("*") THEN 1050
990 IF A(X,Y)=ASC(" ") THEN 1020
1000 A(X2,Y2)=ASC(" ")
1010 RETURN
1020 A(X,Y)=ASC("+")
1030 A(X2,Y2)=ASC(" ")
1040 RETURN
1050 G9=99
1060 RETURN
1070 FOR N9=1 TO 5
1080 X=L(N9):Y=M(N9)
1090 G9=0
1100 GOSUB 940
1110 IF G9 <> 0 THEN 1240
1120 L(N9)=X:M(N9)=Y
1130 NEXT N9
1140 FOR N9=1 TO 5
1150 IF A(L(N9),M(N9)) <> ASC(" ") THEN 1170
1160 A(L(N9),M(N9))=ASC("+")
1170 NEXT N9
1180 FOR N9=1 TO 5
1190 IF A(L(N9),M(N9)) <> ASC("X") THEN 540
1200 NEXT N9
1210 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT TOUS VOS ADVERSAIRES - VOUS AVEZ GAGNE"
1220 GOTO 1290
1230 PRINT:PRINT "ABANDONNE, EH."
1240 PRINT:PRINT "*** VOUS AVEZ ETE DETRUIT PAR UN ORDINATEUR CHANCEUX ***"
1250 GOTO 1290
1260 PRINT:PRINT "HAUTE TENSION!!!!!!!!!!"
1270 PRINT "***** ZAP *****  VOUS ETES MORT!!!"
1280 PRINT
1290 PRINT:PRINT  "UN AUTRE TOUR (O/N)";
1300 INPUT N9$
1310 IF N9$ <> "O" THEN 1400
1320 PRINT "MEME DISPOSITION (O/N)";
1330 INPUT N9$
1340 IF N9$ <> "O" THEN 190
1350 FOR B1=1 TO 10:FOR B2=1 TO 20:A(B1,B2)=A1(B1,B2):NEXT B2:NEXT B1
1360 FOR B1=1 TO 5:L(B1)=L1(B1):M(B1)=M1(B1):NEXT B1
1380 J=J1:K=K1
1390 GOTO 530
1400 END
```


G Baker ©

Chuck-A-Luck

(Les dés sont jetés)

Ce jeu est généralement pratiqué sur les champs de foire, dans les casinos de seconde classe, et dans les tripots. Il a pris son essor sur le territoire des Etats-Unis, mais trouve son origine dans les maisons de jeux européennes du XVIIIe siècle. Durant sa longue histoire, ce jeu a eu de nombreux noms tels « sweatcloth », « chuckerluck », « chuck luck » et « bird cage ».

Chaque joueur mise sur un des six nombres : de 1 à 6. Une fois les paris fermés, le « croupier » secoue trois dés dans son godet grillagé, attend qu'ils s'immobilisent ou bien les jette sur le tapis. Si le nombre parié par un des joueurs apparaît sur la face d'un des dés, le joueur gagne la somme qu'il a misée. S'il apparaît sur deux dés, ou sur trois dés, il gagne respectivement deux ou trois fois la somme qu'il a misée.

La version informatisée de « Chuck-a-luck » a été écrite par Michael Tanoff.

```
                       CHUCK-A-LUCK
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CHOISISSEZ UN NOMBRE DE 1 A 6. JE VAIS ROULER 3 DES.
SI VOTRE NOMBRE EST EGAL A UN DE,JE PAYE.
DEUX DES, 2:1     3 DES, 3:1

MISEZ 0 (ZERO) POUR CESSER DE JOUER.


VOUS AVEZ $ 500. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 3
 2       2       2
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 400. MISEZ.
? 50
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 1
 4       1       5
VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS.
VOUS AVEZ GAGNE $ 50.

VOUS AVEZ $ 450. MISEZ.
? 50
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 5
 3       3       6
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 50.

VOUS AVEZ $ 400. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 2
 6       5       1
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 300. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 5
 6       1       6
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 200. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 3
 1       6       4
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 100. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 5
 4       5       6
VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS.
VOUS AVEZ GAGNE $ 100.

VOUS AVEZ $ 200. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 2
 6       6       4
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 100. MISEZ.
? 50
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 3
 4       3       6
VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS.
VOUS AVEZ GAGNE $ 50.

VOUS AVEZ $ 150. MISEZ.
? 50
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 1
 1       4       5
VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS.
VOUS AVEZ GAGNE $ 50.

VOUS AVEZ $ 200. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 5
 2       5       1
VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS.
VOUS AVEZ GAGNE $ 100.

VOUS AVEZ $ 300. MISEZ.
? -7
NE SOYEZ PAS MALIN!!!

VOUS AVEZ $ 300. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 3
 2       2       6
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

VOUS AVEZ $ 200. MISEZ.
? 300
LA MAISON NE FAIT PAS CREDIT !!!!

VOUS AVEZ $ 200. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 2
 6       4       3
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

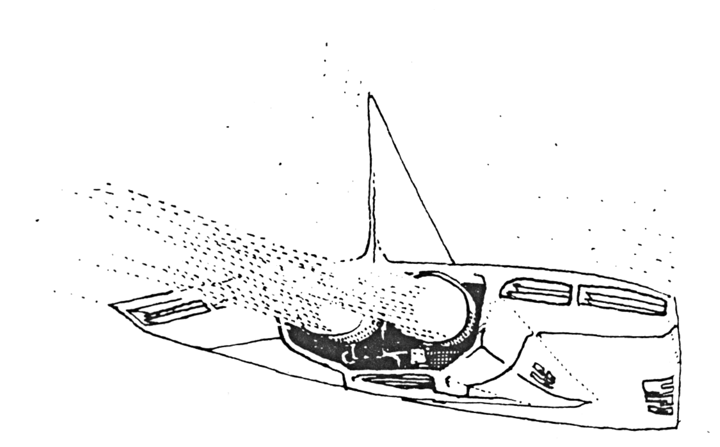
VOUS AVEZ $ 100. MISEZ.
? 100
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 7
TRICHEUR!!!!!!
CHOISISSEZ UN NOMBRE? 3
 1       6       5
VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE.
VOUS PERDEZ $ 100.

Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(23);"CHUCK-A-LUCK"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT "CHOISISSEZ UN NOMBRE DE 1 A 6. JE VAIS ROULER 3 DES."
150 PRINT "SI VOTRE NOMBRE EST EGAL A UN DE,JE PAYE."
160 PRINT "DEUX DES, 2:1    3 DES, 3:1"
170 PRINT:M=500
172 PRINT "MISEZ 0 (ZERO) POUR CESSER DE JOUER.":PRINT:PRINT
180 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ $";M;CHR$(8);". MISEZ."
190 INPUT B
195 IF B = 0 THEN END
200 IF B > M THEN 410
210 IF B > 0 THEN IF B*100=INT(B*100) THEN 230
220 GOTO 420
230 PRINT "CHOISISSEZ UN NOMBRE";
240 INPUT N
250 IF INT(N)=N AND N > 0 AND N < 7 THEN 270
260 PRINT "TRICHEUR!!!!!!":GOTO 230
270 A=INT(RND(1)*6)+1:PRINT A;"    ";:D=INT(RND(1)*6)+1:PRINT D;"      ";
280 C=INT(RND(1)*6)+1:PRINT C;"     "
290 T=0
300 IF A=N THEN T=T+1
310 IF D=N THEN T=T+1
320 IF C=N THEN T=T+1
330 IF T=0 THEN PRINT "VOUS N'AVEZ EGALE AUCUN DE." ELSE
332 IF T=1 THEN PRINT "VOUS AVEZ EGALE 1 FOIS."
334 ELSE PRINT "VOUS AVEZ EGALE";T;"FOIS."
340 ON T GOTO 380,390,400
350 PRINT "VOUS PERDEZ $";B;CHR$(8);"."
360 M=M-B:IF M<= 0 THEN 430
370 GOTO 180
380 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE $";B;CHR$(8);".":M=M+B:GOTO 180
390 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE $";B*2;CHR$(8);".":M=M+2*B:GOTO 180
400 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE $";B*3;CHR$(8);".":M=M+B*3:GOTO 180
410 PRINT "LA MAISON NE FAIT PAS CREDIT !!!!":GOTO 180
420 PRINT "NE SOYEZ PAS MALIN!!!":GOTO 180
430 PRINT
440 PRINT
450 END
```

Close Encounters

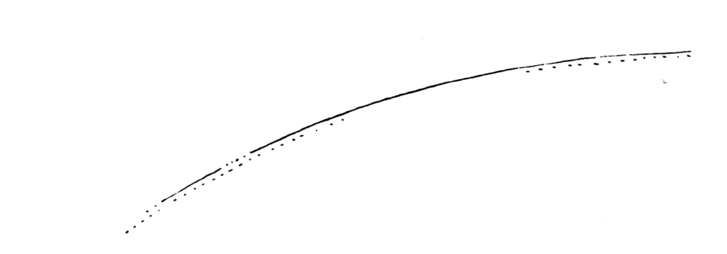
(Rencontres aériennes)



Dans ce jeu, vous êtes placé sur la trajectoire d'un O.V.N.I. Le programme vous place au point 0,0. Vous recevez des renseignements sur la course de l'O.V.N.I. : lieu où il se trouve, en longitude et latitude, et sa vitesse. Vous pouvez choisir entre deux attitudes, ou bien vous essayez de désintégrer cet O.V.N.I., ou bien vous attendez, espérant que le frottement de l'air fera dévier sa course, ou peut-être même le brûlera.

Une bonne connaissance des systèmes de coordonnées mathématiques peut vous aider. Néanmoins, l'expérience acquise au cours des premières parties vous permettra d'élaborer une stratégie personnelle.

L'auteur de ce programme est Chris Falco.



```
                    RENCONTRES AERIENNES
                   CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES SITUE AU POINT DE COORDONNEES (0,0).UN OVNI
SE DIRIGE DROIT VERS VOUS

AU PREMIER CONTACT,LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI EST DONNEE PAR 0 DEGRES LONGITUDE
ET 0 DEGRES LATITUDE.
   (IL TOMBE A LA VITESSE OF 0 KILOMETRES/PAR HEURE)

VOUS AVEZ LE CHOIX SUIVANT:'
A)VOUS POUVEZ TENTER DE LE DESINTEGRER.OU BIEN
B)VOUS ATTENDEZ,EN ESPERANT QUE LE FROTTEMENT DE L'AIR
   FERA DEVIER LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI,CE DERNIER
   MANQUERA AINSI SA CIBLE.

QUE DECIDEZ-VOUS (A OU B)? B
```

KILOMETRES	VITESSE	LONGITUDE	LATITUDE	TRAJECTOIRE
12,000.0	0	0	0	2
11,941.3	3,525	-3	-5	2
11,844.3	5,816	-10	-9	5
11,683.8	9,634	-19	-18	5
11,429.3	15,270	-19	-27	-4
11,141.3	17,278	-28	-27	5
10,745.3	23,761	-34	-32	6
10,247.7	29,854	-43	-40	7
9,644.4	36,198	-48	-45	7
8,970.4	40,438	-56	-45	15
8,212.8	45,456	-63	-47	20
7,356.5	51,379	-64	-49	19
6,448.9	54,455	-72	-57	19
5,460.7	59,294	-75	-57	22
4,366.1	65,676	-82	-59	27
3,187.5	70,718	-85	-61	28
1,913.4	76,445	-87	-70	21
568.2	80,711	-87	-78	13

```
-------- IMPACT - A - 82,727-KILOMETRES-PAR-HEURE ----------
JOLI TRAVAIL.LE FROTTEMENT DE 6% A PROVOQUE UNE DEVIATION DE
LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI.  LES COORDONNEES DE L'IMPACT SONT
MAINTENANT ( 6 , -6 ).  VOUS L'AVEZ EU!
UN AUTRE ESSAI? OUI
CHOIX (A OU B)? A
```

```
ESSAYEZ DE DESINTEGRER L'OVNI AVANT QU'IL NE
SE RAPPROCHE TROP PRES DE VOUS.SI LA
VITESSE
 DE L'OVNI DEPASSE 13667 K.P.H., VOS MISSILES SONT SANS EFFET!
--VOTRE OEIL ELECTRONIQUE INDIQUE QUE VOUS AVEZ  2
MINUTES POUR DETRUIRE CET OVNI
AVANT QU'IL NE SOIT TROP PRES DE VOUS.

--L'ORDINATEUR INDIQUE EN PREMIERE MESURE UNE TRAJECTOIRE APPROXIMATIVE DE. 95

ENTREZ UNE TRAJECTOIRE DANS LE TABLEAU CI-DESSOUS:


TEMPS          VITESSE        LONGITUDE      LATITUDE       TRAJECTOIRE
-----          -------        ---------      --------       -----------
 0.0           5,667.0           41            123          ? 95
 0.5           7,366.0           36            118          ? 98
 1.0           9,065.0           31            113          ? 94
 1.5          10,764.0          .26            108          ? 92
 2.0          12,463.0           21            103          ? 90

-------------------------ATTENTION-------------------------
LE - TEMPS - ECOULE - EST-DE - 2 - MINUTES .
SI - VOUS - PROJETIEZ - DE DESINTEGRER -L'OVNI -LA -FORCE -DE
L'EXPLOSION - VOUS DETRUIRA - AUSSI!

UN AUTRE ESSAI? OUI
CHOIX (A OU B)? A


--VOTRE OEIL ELECTRONIQUE INDIQUE QUE VOUS AVEZ  4
MINUTES POUR DETRUIRE CET OVNI
AVANT QU'IL NE SOIT TROP PRES DE VOUS.

--L'ORDINATEUR INDIQUE EN PREMIERE MESURE UNE TRAJECTOIRE APPROXIMATIVE DE. 79

ENTREZ UNE TRAJECTOIRE DANS LE TABLEAU CI-DESSOUS:


TEMPS          VITESSE        LONGITUDE      LATITUDE       TRAJECTOIRE
-----          -------        ---------      --------       -----------
 0.0           3,144.0           48            110          ? 80
 0.5           4,828.0           41            103          ? 85
 1.0           6,512.0           34             96          ? 85
 1.5           8,196.0           27             89          ? 85
 2.0           9,880.0           20             82          ? 78
 2.5          11,564.0           13             75          ? 78
DESOLE--LA VITESSE DE L'OVNI A DEPASSE 11,144KM/H
SA VITESSE EST TROP GRANDE POUR QUE VOUS PUISSIEZ LE DETECTER!
DONC,VOUS ETES PERDU!

UN AUTRE ESSAI? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(21);"RENCONTRES AERIENNES"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 GOSUB 1100
140 PRINT:PRINT
150 PRINT "VOUS ETES SITUE AU POINT DE COORDONNEES (0,0).UN OVNI"
160 PRINT "SE DIRIGE DROIT VERS VOUS"
170 PRINT
180 PRINT "AU PREMIER CONTACT,LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI EST DONNEE PAR"Y"DEGRES ";
190 PRINT "LONGITUDE"
200 PRINT "ET"Z"DEGRES LATITUDE."
210 PRINT "   (IL TOMBE A LA VITESSE OF"X"KILOMETRES/PAR HEURE)"
215 PRINT
220 PRINT "VOUS AVEZ LE CHOIX SUIVANT:'
230 PRINT "A)VOUS POUVEZ TENTER DE LE DESINTEGRER.OU BIEN"
240 PRINT "B)VOUS ATTENDEZ,EN ESPERANT QUE LE FROTTEMENT DE L'AIR"
250 PINT "   FERA DEVIER LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI,CE DERNIER "
260 PRINT "   MANQUERA AINSI SA CIBLE.":PRINT
270 PRINT "QUE DECIDEZ-VOUS (A OU B)";:INPUT D$
290 IF LEFT$(D$,1)="B" THEN 790
300 PRINT CHR$(26);"ESSAYEZ DE DESINTEGRER L'OVNI AVANT QU'IL NE"
310 PRINT "SE RAPPROCHE TROP PRES DE VOUS.SI LA"
320 PRINT "VITESSE"
330 PRINT " DE L'OVNI DEPASSE"H"K.P.H., VOS MISSILES SONT SANS EFFET!"
340 PRINT "--VOTRE OEIL ELECTRONIQUE INDIQUE QUE VOUS AVEZ "M"MINUTES POUR DETRUIRE
                                                                       CET OVNI"
350 PRINT "AVANT QU'IL NE SOIT TROP PRES DE VOUS.":PRINT
360 C=Z-Y+I-INT(RND(1)*4)+1
370 PRINT "--L'ORDINATEUR INDIQUE EN PREMIERE MESURE UNE TRAJECTOIRE APPROXIMATIVE
                                                                       DE.";C+F
380 PRINT
390 PRINT "ENTREZ UNE TRAJECTOIRE DANS LE TABLEAU CI-DESSOUS:":PRINT
400 PRINT
410 PRINT "TEMPS","VITESSE","LONGITUDE","LATITUDE","TRAJECTOIRE"
412 PRINT "-----","-------","---------","--------","-----------"
420 FOR T=0 TO 5 STEP .5
430 PRINT USING "££.£        £,££££.£            £££          £££ ";T,X,Y,Z;:
    PRINT "",:INPUT A
440 IF T=INT(T) AND T=M THEN 620
450 IF X<=H THEN 490
460 PRINT "DESOLE--LA VITESSE DE L'OVNI A DEPASSE ";:PRINT USING "££,£££";H;:
    PRINT " K.P.H."
470 PRINT "SA VITESSE EST TROP GRANDE POUR QUE VOUS PUISSIEZ LE DETECTER!"
480 PRINT "DONC,VOUS ETES PERDU!":PRINT:GOTO 750
490 IF A=C THEN 720
500 IF A>10 THEN 550
510 PRINT "POUR CETTE TENTATIVE,VOUS AVEZ DIRIGE VOTRE MISSILE DROIT DEVANT,SI BIEN QUE"
520 PRINT "LORS  DU TIR,DANS ENVIRON"F"HEURES,IL PASSERA";
530 PRINT " A TRAVERS"
540 PRINT "VOTRE HABITACLE!!!!!!!!!!   AU REVOIR!!!!!!":GOTO 660
550 IF A<200 GOTO 580
560 PRINT "BEAU TRAVAIL!VOTRE MISSILE SE DIRIGE ------DROIT SUR"
570 PRINT "LA RUSSIE!!!!   VOS ENNUIS COMMENCENT!!":GOTO 660
580 IF A=C-1 THEN 670
590 IF A=C+1 THEN 710
600 X=X+V+1200:Y=Y-I+5:Z=Z-I+5:C=Z-Y+5
610 NEXT T
620 PRINT:PRINT "-------------------------ATTENTION-------------------------"
630 PRINT "LE - TEMPS - ECOULE - EST-DE -";M;
    "- MINUTES ."
640 PRINT "SI - VOUS - PROJETIEZ - DE DESINTEGRER -L'OVNI -LA -FORCE -DE"
650 PRINT "L'EXPLOSION - VOUS DETRUIRA - AUSSI!":
    PRINT
660 GOTO 750
670 PRINT "VOUS ALLIEZ LE MANQUER DE PEU,"
680 PRINT "MAIS VOUS ETES PASSE SI PRES QUE"
690 PRINT "VOUS L'AVEZ DETRUIT!":PRINT
700 GOTO 750
710 PRINT "VOUS AVEZ VISE JUSTE,":GOTO 680
720 PRINT "FANTASTIQUE!!!!  VOUS L'AVEZ EU EN MILLE"
730 PRINT "VOUS DEVEZ ETRE TRES ADROIT!":PRINT
740 PRINT
750 PRINT "UN AUTRE ESSAI";:INPUT J$:IF LEFT$(J$,1)="N" THEN 1220
760 GOSUB 1100
770 GOSUB 1070
780 PRINT:PRINT:GOTO 340
790 PRINT
800 F=0
810 A=INT(RND(1)*5)+1:C=Z-Y+A
820 M=12000
830 PRINT CHR$(26);"  KILOMETRES","VITESSE","LONGITUDE","LATITUDE","TRAJECTOIRE"
840 PRINT "---------","-------","---------","--------","-----------"
850 P=X+1
860 PRINT USING "££,£££.£    £££,£££            £££            £££          ££";
    M,X,Y,Z,C
870 C=Z-Y
880 X=X+INT(RND(1)*5000)+2000:M=M-X/60
890 Y=Y-INT(RND(1)*10):Z=Z-INT(RND(1)*10):C=Z-Y+A^2
900 IF X-P>5700 THEN F=F+1
910 IF M>0 THEN 850
920 PRINT
930 PRINT "-------- IMPACT - A - ";:PRINT USING "££,£££";X;:
    PRINT " - KILOMETRES - PAR -HEURE ----------"
940 IF F<=2 THEN 980
950 PRINT "JOLI TRAVAIL.LE FROTTEMENT DE";F;CHR$(8);"% A PROVOQUE UNE DEVIATION DE"
960 PRINT "LA TRAJECTOIRE DE L'OVNI.  LES COORDONNEES DE L'IMPACT SONT"
970 PRINT "MAINTENANT ("F", "0-F").  VOUS L'AVEZ EU!":GOTO 1020
980 PRINT "-----LE - CENTRE - DE - CONTROLE - A  - L'ECOUTE -  DES - TRAJECTOIRES - ";A;":"A+5"
990 PRINT "---VIENT D'OBSERVER L'EXPLOSION AU POINT DE COORDONNEES ("0-F", 0).-----"
1000 A=(A+2)*A
1010 PRINT "LA DESTRUCTION A ETE CONSTATEE"A^3"KILOMETRES .  AUCUN SURVIVANT.":PRINT
1020 INPUT "UN AUTRE ESSAI";J$
1030 IF LEFT$(J$,1)="N" THEN 1220
1040 GOSUB 1100
1050 GOSUB 1070
1060 PRINT:PRINT:GOTO 300
1070 INPUT "CHOIX (A OU B)";D$
1080 IF LEFT$(D$,1)="B" THEN 790
1090 RETURN
1100 I=INT(RND(1)*20)+1:V=INT(RND(1)*400)+200:F=INT(RND(1)*5)+1
1110 X=INT(RND(1)*5000)+2001:H=X+8000:Q=INT(RND(1)*5)+1
1120 Z=INT(RND(1)*140):IF Z<100 THEN 1120
1130 Y=INT(RND(1)*60):IF Y<40 THEN 1130
1140 IF X>=3000 THEN 1160
1150 M=5:GOTO 1210
1160 IF X>=3700 THEN 1180
1170 M=4:GOTO 1210
1180 IF X>=4700 THEN 1200
1190 M=3:GOTO 1210
1200 M=2
1210 RETURN
1220 END
```

Column (Colonne)

Ce programme est la version pour ordinateur d'un ancien tour de cartes, qui n'a jamais cessé d'enthousiasmer les non-initiés. Le donneur, ou magicien, prend vingt et une cartes au hasard, en fait trois tas de sept cartes chacun. Vous lui indiquez ensuite la colonne (ou pile) qui contient votre carte. Il rassemble alors les colonnes de droite à gauche, en plaçant celle de droite au-dessus, et distribue à nouveau le jeu horizontalement; la seconde carte de la colonne de droite devient la première carte de la colonne du milieu; la troisième carte de la colonne de droite devient la première de la troisième colonne, etc... Après que le magicien ait réparti les cartes de cette façon, vous lui indiquez à nouveau la colonne où se trouve votre carte. Alors il retournera les cartes une à une et désignera la vôtre dès son apparition. Ne me demandez pas comment il procède ! Peut-être le découvrirez-vous dans le programme; en tout cas « cela marche à tous les coups ».

Ce programme a été écrit par Alan Barnes.

```
RUN

                          COLONNE
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME VA VOUS MONTRER UN TOUR DE CARTE.APRES LA PREMIERE
DONNE,TIREZ UNE CARTE ET TAPEZ LE NUMERO DE LA COLONNE QUI LA CONTIENT.
LE DONNEUR VA ENSUITE RAMASSER LES CARTES,UNE COLONNE A LA FOIS,
ET LES ALLONGER A NOUVEAU HORIZONTALEMENT.A CHAQUE FOIS QU'IL A
FINI,TAPEZ LE NUMERO DE LA NOUVELLE QUI CONTIENT VOTRE
CARTE.APRES LA DERNIERE DONNE,LE DONNEUR RETOURNERA LES
CARTES,UNE PAR UNE, JUSQU'A CE QU'IL ATTEIGNE LA CARTE
QUE VOUS AVEZ TIREE.

 5 DE CARREAU              5 DE COEUR                6 DE CARREAU
 8 DE TREFLE               2 DE COEUR               ROI DE PIQUE
 8 DE PIQUE                6 DE TREFLE              VALET DE COEUR
REINE DE TREFLE           AS DE PIQUE                2 DE CARREAU
VALET DE TREFLE           VALET DE PIQUE             2 DE TREFLE
 10 DE TREFLE              9 DE CARREAU             ROI DE TREFLE
REINE DE COEUR            REINE DE CARREAU          REINE DE PIQUE

QUELLE EST LA COLONNE QUI CONTIENT VOTRE CARTE ?? 3


 5 DE COEUR                2 DE COEUR                6 DE TREFLE
AS DE PIQUE               VALET DE PIQUE             9 DE CARREAU
REINE DE CARREAU           6 DE CARREAU             ROI DE PIQUE
VALET DE COEUR             2 DE CARREAU              2 DE TREFLE
ROI DE TREFLE             REINE DE PIQUE             5 DE CARREAU
 8 DE TREFLE               8 DE PIQUE               REINE DE TREFLE
VALET DE TREFLE            10 DE TREFLE             REINE DE COEUR

QUELLE EST LA COLONNE QUI CONTIENT VOTRE CARTE ?? 2


 5 DE COEUR               AS DE PIQUE               REINE DE CARREAU
VALET DE COEUR            ROI DE TREFLE              8 DE TREFLE
VALET DE TREFLE            2 DE COEUR               VALET DE PIQUE
 6 DE CARREAU              2 DE CARREAU             REINE DE PIQUE
 8 DE PIQUE                10 DE TREFLE              6 DE TREFLE
 9 DE CARREAU             ROI DE PIQUE               2 DE TREFLE
 5 DE CARREAU             REINE DE TREFLE           REINE DE COEUR

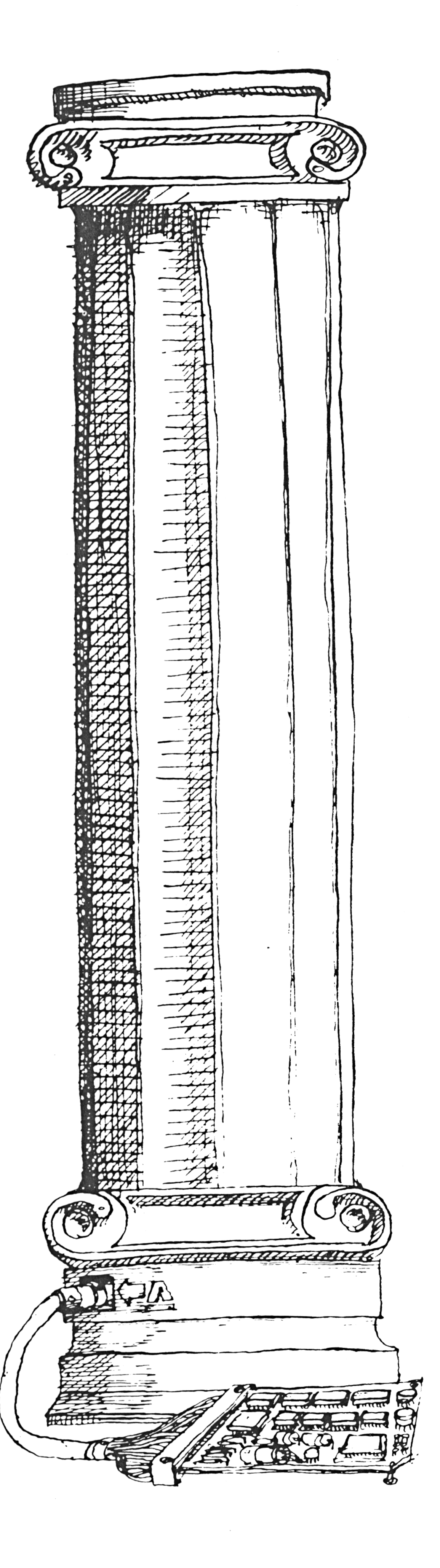
QUELLE EST LA COLONNE QUI CONTIENT VOTRE CARTE ?? 3


AS DE PIQUE
ROI DE TREFLE
 2 DE COEUR
 2 DE CARREAU
 10 DE TREFLE
ROI DE PIQUE
REINE DE TREFLE
REINE DE CARREAU
 8 DE TREFLE
VALET DE PIQUE
REINE DE PIQUE
 6 DE TREFLE
 2 DE TREFLE
REINE DE COEUR
 5 DE COEUR
VALET DE COEUR
VALET DE TREFLE

OUAIS!!! VOTRE CARTE EST :
                          REINE DE PIQUE.

VOULEZ VOUS LE REVOIR? NON
```

```
10 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(26);"COLONNE"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT "CE PROGRAMME VA VOUS MONTRER UN TOUR DE CARTE.APRES LA PREMIERE"
150 PRINT "DONNE,TIREZ UNE CARTE ET TAPEZ LE NUMERO DE LA COLONNE QUI LA CONTIENT."
160 PRINT "LE DONNEUR VA ENSUITE RAMASSER LES CARTES,UNE COLONNE A LA FOIS,"
170 PRINT "ET LES ALLONGER A NOUVEAU HORIZONTALEMENT.A CHAQUE FOIS QU'IL A"
180 PRINT "FINI,TAPEZ LE NUMERO DE LA NOUVELLE QUI CONTIENT VOTRE"
190 PRINT "CARTE.APRES LA DERNIERE DONNE,LE DONNEUR RETOURNERA LES"
200 PRINT "CARTES,UNE PAR UNE, JUSQU'A CE QU'IL ATTEIGNE LA CARTE"
205 PRINT "QUE VOUS AVEZ TIREE."
210 PRINT:PRINT
220 DIM A(21),B(21)
230 FOR X=1 TO 21
240 J=0
250 T=INT(52*(RND(1)))
270 FOR Y=1 TO X-1
280 IF A(Y)=T THEN 250
290 NEXT Y
300 A(X)=T
310 NEXT X
320 N=0
330 FOR I=1 TO 3
340 FOR Z=1 TO 21
350 IF A(Z)=4*(INT(A(Z)/4)) THEN 470
360 IF A(Z)-2=4*(INT(A(Z)/4)) THEN 440
370 IF A(Z)-3=4*(INT(A(Z)/4)) THEN 410
380 C$="PIQUES"
390 D$=""
400 GOTO 490
410 C$="COEURS"
420 D$=""
430 GOTO 490
440 C$="TREFLES"
450 D$=""
460 GOTO 490
470 C$="CARREAUX"
480 D$="DS"
490 N=N+1
500 IF N <> 4 THEN 530
510 PRINT
520 N=1
530 IF A(Z) > 35 THEN 580
540 PRINT TAB((N-1)*25);INT(A(Z)/4)+2;"OF ";C$;D$;
550 IF J=5 THEN 900
560 IF J=10 THEN 980
570 GOTO 710
580 IF INT(A(Z)/4)=9 THEN 670
590 IF INT(A(Z)/4)=10 THEN 650
600 IF INT(A(Z)/4)=11 THEN 630
610 A$="VALET"
620 GOTO 680
630 A$="REINE"
640 GOTO 680
650 A$="ROI"
660 GOTO 680
670 A$="AS"
680 PRINT TAB((N-1)*25);A$;" DE ";C$;D$;
690 IF J=5 THEN 900
700 IF J=10 THEN 980
710 NEXT Z
720 PRINT:PRINT
730 PRINT "QUELLE EST LA COLONNE QUI CONTIENT VOTRE CARTE ?";
740 INPUT K
750 IF K<1 OR K > 3 THEN PRINT:PRINT "(1-3)":GOTO 730
760 PRINT:PRINT
770 T=1
780 S=K+2-3*INT((K+1)/3)
790 GOSUB 940
800 S=K
810 GOSUB 940
820 S=K+1-3*INT(K/3)
830 GOSUB 940
840 FOR C=1 TO 21
850 A(C)=B(C)
860 NEXT C
870 NEXT I
880 J=5
890 FOR Z=1 TO 11+INT(10*RND(1)+1):N=0:GOTO 350
900 PRINT:NEXT Z:PRINT
910 PRINT "OUAIS!!! VOTRE CARTE EST : ";
920 N=1
930 J=10:Z=11:GOTO 350
940 FOR R=S TO S+18 STEP 3
950 B(T)=A(R)
960 T=T+1
970 NEXT R:RETURN
980 PRINT ".":PRINT
990 PRINT "VOULEZ VOUS LA REVOIR";:INPUT T$
1000 IF LEFT$(T$,1)="O" THEN PRINT:PRINT:GOTO 230
1010 END
```



Concentration

Ce jeu de cartes d'enfants conçu pour un nombre quelconque de joueurs est aussi appelé « casse-tête chinois ». Il est facile d'y participer. Ce jeu est un excellent test pour votre mémoire et votre sens de l'observation. Cette version informatisée diffère du vrai jeu car elle ne fait participer qu'un seul joueur. Dans le jeu normal, un des joueurs bat les cartes et les étale sur le tapis, en cachant la face significative, et en prenant garde qu'aucune carte ne touche l'autre. Chaque joueur essaye de constituer des paires : 2 rois, 2 dix. Le premier retourne deux cartes au hasard et les montre à ses adversaires. Si ces deux cartes sont de même rang, par exemple : deux as ou deux dames, il les garde et a le droit de retourner deux autres cartes. Il continue jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes qui ne sont pas semblables. Ces cartes sont alors remises face contre tapis, à leur position précédant le tirage. C'est alors le tour du second joueur. Celui-ci retourne une carte. Si elle est de même rang qu'une carte précédemment retournée, il doit essayer de la retrouver parmi les cartes qui sont encore sur le tapis. En cas de réussite, il ramasse la paire ainsi constituée. Il continue jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes de rangs différents. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été ramassées. Le gagnant est celui qui a le plus de paires de cartes à la fin du jeu.

Dans cette version informatisée, les cartes sont numérotées de 1 à 52 sur la face cachée. Lorsque vous retournez deux cartes leur rang s'inscrit sur le terminal. Si elles ne sont pas semblables, leur rang est effacé, et une succession de caractères quelconques apparaît. Cette situation est analogue à celle qui consiste à replacer les cartes face contre table. De plus, dans cette version, il n'y a qu'un joueur qui essaie de former 26 paires dans un nombre d'essais record.

C'est un jeu amusant sur un terminal CRT. Vous pouvez chercher à le modifier pour faire jouer deux personnes ou plus.

```
                 CONCENTRATION
      CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY


PREMIERE CARTE? 1
SECONDE CARTE? 2
[redacted]


PREMIERE CARTE? 13
SECONDE CARTE? 2
[redacted]


PREMIERE CARTE? 53
IL N'Y A QUE 52 CARTES DANS LE JEU,ET NON PAS 53.

PREMIERE CARTE? 41
SECONDE CARTE? 37
[redacted]


PREMIERE CARTE? 2
SECONDE CARTE? 16
QUEL MATCH --8T             8P
VOTRE SCORE EST MAINTENANT 1. VOUS AVEZ TIRE 4 FOIS.

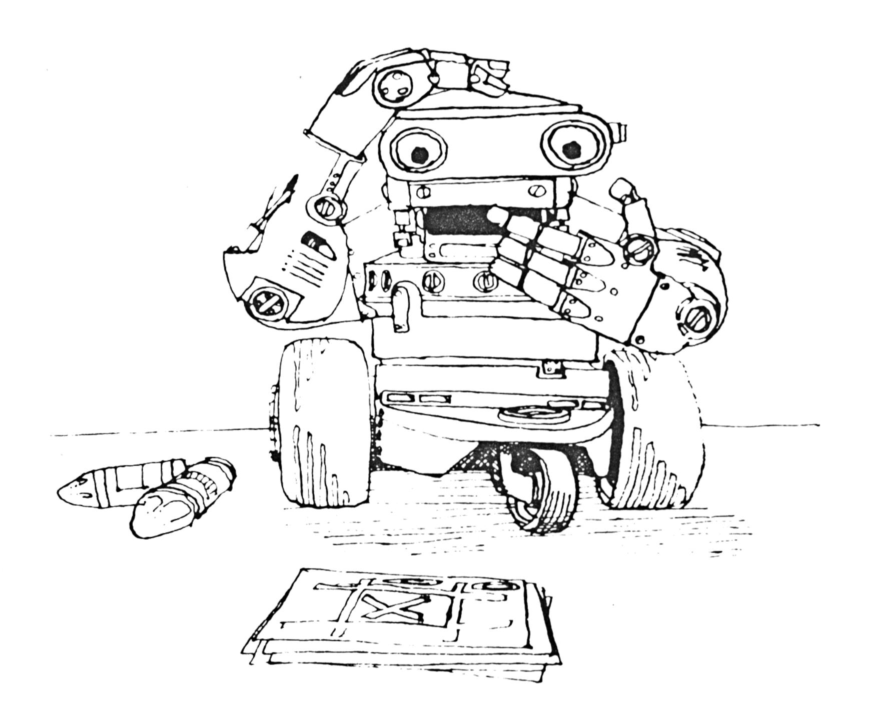
PREMIERE CARTE? 1
SECONDE CARTE? 49
QUEL MATCH --RET            ROT
VOTRE SCORE EST MAINTENANT 2. VOUS AVEZ TIRE 5 FOIS.

PREMIERE CARTE? 41
SECONDE CARTE? 29
[redacted]


PREMIERE CARTE? 26
SECONDE CARTE? 51
[redacted]


PREMIERE CARTE? 43
SECONDE CARTE? 48
[redacted]
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(25);"CONCENTRATION"
15 PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
30 PRINT
40 PRINT
50 PRINT
200 DIM C$(52)
210 FOR X=1 TO 52
220 READ E$
230 C$(X)=E$
240 NEXT X
250 REM --   MELANGE ET DONNE
260 FOR Z=1 TO 51
270 K$=C$(Z)
275 L=INT((53-Z)*RND(1)+1)
280 C$(Z)=C$(L+Z-1)
290 C$(L)=K$
300 NEXT Z
340 REM --   DEBUT DU JEU
350 FOR N=1 TO 26
360 PRINT:PRINT "PREMIERE CARTE";
370 INPUT U
372 IF U > 0 AND U < 53 THEN 380
374 PRINT "IL N'Y A QUE 52 CARTES DANS LE JEU,ET NON PAS";U;CHR$(8);"."
376 GOTO 360
380 LET G=1
390 IF C$(U)=" " THEN 840
400 PRINT "SECONDE CARTE";
410 INPUT W
412 IF W > 0 AND W <53 THEN 420
413 PRINT "IL N'Y A QUE 52 CARTES DANS LE JEU,ET NON PAS";W;CHR$(8);"."
416 GOTO 400
420 LET G=2
430 IF C$(W)=" " THEN 840
440 IF U <> W THEN 470
450 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS TIRER DEUX FOIS LA MEME CARTE!"
460 GOTO 400
470 IF MID$(C$(U),1,1)=MID$(C$(W),1,1) THEN 580
480 PRINT "£";U;"EST ";C$(U),"£";W;"EST ";C$(W),
490 FOR I=1 TO 50
500 PRINT;
510 NEXT I
520 GOSUB 10000:PRINT CHR$(13);"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH";:GOSUB 20000
530 PRINT CHR$(13);"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";:GOSUB 20000
540 PRINT CHR$(13);"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
550 PRINT
560 PRINT
570 GOTO 630
580 PRINT "QUEL MATCH --";C$(U),C$(W)
590 LET C$(U)=" "
600 LET C$(W)=" "
610 LET S=S+1
620 PRINT "VOTRE SCORE EST MAINTENANT";S;CHR$(8);". VOUS AVEZ TIRE";N;"FOIS."
630 NEXT N
640 REM --   LES RESULTATS
650 LET S1=S/(N/4)
660 PRINT "VOUS AVEZ MARQUE";S;"SUR";N;CHR$(8);". C'EST ";
670 ON S1+1.5 GOTO 680,700,720,760
680 PRINT "FAIBLE."
690 GOTO 770
700 PRINT "BEAU."
710 GOTO 770
720 PRINT "BON."
730 GOTO 770
740 PRINT "EXCELLENT ! ! !"
750 GOTO 770
760 PRINT ". . . AAAH . . . OUH....TU DOIS AVOIR TRICHE!"
770 PRINT
780 PRINT "VEUX TU REJOUER";
790 INPUT Z$
800 IF LEFT$(Z$,1)="O" THEN 260
810 PRINT
820 PRINT "REVIENS!!"
830 END
840 PRINT "VOUS AVEZ DEJA APPARIE CETTE CARTE."
850 IF G=1 THEN 360
860 GOTO 400
870 DATA "AP","2P","3P","4P","5P","6P","7P","8P","9P","10P","VP","REP"
875 DATA "ROP"
880 DATA "ACO","2CO","3CO","4CO","5CO","6CO","7CO","8CO","9CO","10CO","VCO","REC
O"
885 DATA "ROICO"
890 DATA "ACA","2CA","3CA","4CA","5CA","6CA","7CA","8CA","9CA","10CA","VCA","REC
A"
895 DATA "ROICA"
900 DATA "AT","2T","3T","4T","5T","6T","7T","8T","9T","10T","VT","RET"
905 DATA "ROT"
910 END
10000 FOR XX=1 TO 4000:NEXT
10010 RETURN
20000 FOR YY=1 TO 2000:NEXT
20010 RETURN
```



Condot (Petits carrés)

Vous avez peut-être joué à ce jeu que tous les enfants connaissent. Le principe est de relier des points en vue de matérialiser le plus grand nombre de carrés possible. Le joueur qui relie les deux points qui permettent de terminer un carré se l'approprie. Après cette victoire, il a le droit de rejouer, ce qui peut lui permettre de cumuler les victoires dans certains cas. Une grille prévue pour 9 carrés servira de support de jeu.

Voici un exemplaire de grille avec les coordonnées qu'il faut citer pour relier 2 points.

```
        (1,2)       (1,4)       (1,6)
(2,1)         (2,3)       (2,5)         (2,7)
        (3,2)       (3,4)       (3,6)
(4,1)         (4,3)       (4,5)         (4,7)
        (5,2)       (5,4)       (5,6)
(6,1)         (6,3)       (6,5)         (6,7)
        (7,2)       (7,4)       (7,6)
```

Vous pourrez remarquer combien l'ordinateur enregistre vite le déplacement de son adversaire. Vous trouverez peut-être que le jeu évolue plutôt lentement, surtout pour les 3 ou 4 premiers déplacements. Mais ne vous impatientez pas car, une fois que les carrés commencent à se matérialiser, le jeu se conclue rapidement.

L'expérience acquise au cours des premières parties vous incitera peut-être à modifier quelque peu ce programme. Nous pouvons vous suggérer ces quelques modifications; faire en sorte :

1. de visualiser la grille après que les 2 joueurs aient décidé de leur déplacement (et non à chaque déplacement effectué);
2. de conclure le jeu dès qu'un des joueurs s'est approprié la majorité des carrés;
3. d'inscrire les initiales d'un joueur dans le carré qu'il vient de s'approprier.

Ce programme a été conçu par Chuck Lund et rédigé par Pete Olivieri. Il parut pour la première fois dans *Creative Computing*, janv.-févr. 1976.

```
                     PETITS CARRES

                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME JOUERA AUX PETITS CARRES AVEC VOUS.
LE JEU S'EFFECTUERA SUR UN TABLEAU 4 X 4.LORSQUE
VOUS VOULEZ VOUS DEPLACER,VOUS N'AVEZ QU'A TAPER
LES COORDONNEES DE L'ESPACE ENTRE LES DEUX POINTS QUE
VOUS VOULEZ RELIER.INDIQUEZ CHACUN DE VOS DEPLACEMENTS
EN TAPANT LE NUMERO DE LA LIGNE,UNE VIRGULE ET CELUI DE LA COLONNE.
LE COIN EN HAUT,A GAUCHE DU TABLEAU EST LE 1,1.
ALLONS-Y.
 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

VOTRE DEPLACEMENT? 1,1

VOUS NE VOULEZ QUAND MEME PAS METTRE UNE LIGNE ICI!!!!

VOTRE DEPLACEMENT? 1,2

 . _ .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

MON DEPLACEMENT
 . _ .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 7,5

VOUS NE VOULEZ QUAND MEME PAS METTRE UNE LIGNE ICI!!!!

VOTRE DEPLACEMENT? 7,4

 . _ .   .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   . _ . _ .

MON DEPLACEMENT
 . _ . _ .   .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 1,6

 . _ . _ . _ .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 .   . _ . _ .
```

```
MON DEPLACEMENT
 . _ . _ . _ .

 .   .   .   .

 .   .   .   .

 . _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 2,1

 . _ . _ . _ .
 ¶
 .   .   .   .

 .   .   .   .

 . _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT
 . _ . _ . _ .
 ¶
 .   .   .   .

 .   .   .   .
             ¶
 . _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 4,1

 . _ . _ . _ .
 ¶
 .   .   .   .
 ¶
 .   .   .   .
             ¶
 . _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT
 . _ . _ . _ .
 ¶
 .   .   .   .
 ¶           ¶
 .   .   .   .
             ¶
 . _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 2,7

 . _ . _ . _ .
 ¶           ¶
 .   .   .   .
 ¶           ¶
 .   .   .   .
             ¶
 . _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT
 . _ . _ . _ .
 ¶           ¶
 .   .   .   .
 ¶           ¶
 .   .   .   .
 ¶           ¶
 . _ . _ . _ .
```

```
VOTRE DEPLACEMENT? 4,3

. _ . _ . _ .
¶           ¶
.   .   .   .
¶   ¶       ¶
.   .   .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT

. _ . _ . _ .
¶           ¶
.   .   .   .
¶   ¶   ¶   ¶
.   .   .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 5,4

. _ . _ . _ .
¶           ¶
.   .   .   .
¶   ¶   ¶   ¶
.   . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT

. _ . _ . _ .
¶           ¶
.   .   .   .
¶   ¶ C ¶   ¶
.   . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

MON DEPLACEMENT

. _ . _ . _ .
¶   ¶       ¶
.   .   .   .
¶   ¶ C ¶   ¶
.   . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 2,5

. _ . _ . _ .
¶   ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶   ¶ C ¶   ¶
.   . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 2,1

VOUS NE VOULEZ QUAND MEME PAS METTRE UNE LIGNE ICI!!!!

VOTRE DEPLACEMENT? 3,2

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶   ¶ C ¶   ¶
.   . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 5,2

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ C ¶   ¶
. _ . _ .   .
¶           ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 6,3

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ C ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶       ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 6,5

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ C ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 5,6

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ C ¶   ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶ H ¶
. _ . _ . _ .

VOTRE DEPLACEMENT? 3,6

.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶ H ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ C ¶ H ¶
.   .   .   .
¶ H ¶ H ¶ H ¶
.   .   .   .
VOUS AVEZ GAGNE!!!
VOULEZ VOUS RECOMMENCER? NON
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26);"PETITS CARRES":PRINT
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY":PRINT
4 PRINT
5 PRINT
6 PRINT "CE PROGRAMME JOUERA AUX PETITS CARRES AVEC VOUS."
7 PRINT "LE JEU S'EFFECTUERA SUR UN TABLEAU 4 X 4.LORSQUE"
8 PRINT "VOUS VOULEZ VOUS DEPLACER,VOUS N'AVEZ QU'A TAPER"
9 PRINT "LES COORDONNEES DE L'ESPACE ENTRE LES DEUX POINTS QUE"
10 PRINT "VOUS VOULEZ RELIER.INDIQUEZ CHACUN DE VOS DEPLACEMENTS"
11 PRINT "EN TAPANT LE NUMERO DE LA LIGNE,UNE VIRGULE ET CELUI DE LA COLONNE."
12 PRINT "LE COIN EN HAUT,A GAUCHE DU TABLEAU EST LE 1,1."
13 PRINT "ALLONS-Y."
14 PRINT
20 DIM A(12,12)
30 V=0
40 FOR R=1 TO 12
50 FOR C=1 TO 12
60 IF R/2=INT(R/2) THEN 100
70 IF C/2 = INT(C/2) THEN 100
80 A(R,C)=-50
90 GOTO 110
100 A(R,C)=0
110 NEXT C
120 NEXT R
130 IF V=1 THEN 200
200 GOSUB 1000
210 PRINT:PRINT "VOTRE DEPLACEMENT";
220 INPUT X,Y
225 PRINT CHR$(26)
230 IF X=INT(X) THEN 260
240 PRINT "VOUS NE VOULEZ QUAND MEME PAS METTRE UNE LIGNE ICI!!!!"
250 GOTO 210
260 IF (X-1)*(X-7) > 0 THEN 240
265 X=X+2
270 IF (Y-1)*(Y-7) > 0 THEN 240
272 Y=Y+2
280 IF (X+Y+1)/2 <> INT((X+Y+1)/2) THEN 240
290 IF A(X,Y) <> 0 THEN 240
300 A(X,Y)=50
310 IF X/2 =INT(X/2) THEN 380
320 IF A(X-2,Y)+A(X-1,Y+1)+A(X-1,Y-1) <> 150 THEN 350
330 P=1
340 A(X-1,Y)=1
350 IF A(X+2,Y)+A(X+1,Y+1)+A(X+1,Y-1) <> 150 THEN 440
360 A(X+1,Y)=1
370 GOTO 200
380 IF A(X,Y-2)+A(X+1,Y-1)+A(X-1,Y-1) <> 150 THEN 410
390 A(X,Y-1)=1
400 P=1
410 IF A(X,Y+2)+A(X+1,Y+1)+A(X-1,Y+1) <> 150 THEN 440
420 A(X,Y+1)=1
430 GOTO 200
440 IF P=1 THEN 200
450 GOSUB 1000
460 PRINT:PRINT "MON DEPLACEMENT"
470 FOR R=4 TO 10 STEP 2
480 FOR C=4 TO 10 STEP 2
490 IF A(R-1,C)+A(R+1,C)+A(R,C-1)+A(R,C+1) <> 150 THEN 680
500 A(R,C)=-1
510 IF A(R-1,C) <> 0 THEN 550
520 A(R-1,C)=50
530 IF A(R-3,C)+A(R-2,C-1)+A(R-2,C+1) <> 150 THEN 450
540 LET A(R-2,C)=-1
550 IF A(R+1,C) <> 0 THEN 590
560 A(R+1,C)=50
570 IF A(R+3,C)+A(R+2,C-1)+A(R+2,C+1) <> 150 THEN 450
580 A(R+2,C)=-1
590 IF A(R,C-1) <> 0 THEN 630
600 A(R,C-1)=50
610 IF A(R,C-3)+A(R-1,C-2)+A(R+1,C+2) <> 150  THEN 450
620 A(R,C-2)=-1
630 IF A(R,C+1) <> 0 THEN 450
640 A(R,C+1)=50
650 IF A(R,C+3)+A(R-1,C+2)+A(R+1,C+2) <> 150 THEN 450
660 A(R,C+2)=-1
670 GOTO 450
680 NEXT C
690 NEXT R
692 IF E > 1 THEN 730
700 IF A(12-X,12-Y)<>0 THEN 730
710 A(12-X,12-Y)=50
712 IF E > 1 THEN 870
720 GOTO 200
730 FOR R=3 TO 9
740 FOR C=3 TO 9
750 IF (R+C)/2=INT((R+C)/2) THEN 850
760 IF A(R,C) <> 0 THEN 850
780 IF R/2 = INT(R/2) THEN 830
790 IF A(R-2,C)+A(R-1,C-1)+A(R-1,C+1) = 100 THEN 850
800 IF A(R+2,C)+A(R+1,C-1)+A(R+1,C+1) =100 THEN 850
810 A(R,C)=50
820 GOTO 200
830 IF A(R,C-2)+A(R-1,C-1)+A(R+1,C-1)=100 THEN 850
840 IF A(R,C+2)+A(R-1,C+2)+A(R+1,C+1) <> 100 THEN 810
850 NEXT C
860 NEXT R
862 IF E > 1 THEN 700
870 R=INT(RND(1)*7)+3
880 C=INT(RND(1)*7)+3
881 IF R/2=INT(R/2) THEN 885
882 IF C/2=INT(C/2) THEN 900
883 GOTO 870
885 IF C/2 <> INT(C/2) THEN 900
886 GOTO 870
900 IF A(R,C)<> 0 THEN 870
910 A(R,C)=50
920 GOTO 200
930 PRINT "VOULEZ VOUS RECOMMENCER";
940 INPUT B$
950 IF LEFT$(B$,1)="O" THEN 40
960 RUN "MENU"
1000 P=0
1010 D=0
1020 E=0
1030 FOR R=3 TO 9
1040 FOR C=3 TO 9
1050 IF A(R,C) <> 0 THEN 1080
1060 PRINT "   ";
1070 GOTO 1240
1080 IF A(R,C) <> -50 THEN 1110
1090 PRINT " . ";
1100 GOTO 1240
1110 IF A(R,C) <> -1 THEN 1140
1120 PRINT " C ";
1130 GOTO 1170
1140 IF A(R,C) <> 1 THEN 1200
1150 PRINT " H ";
1170 D=D+A(R,C)
1180 E=E+1
1190 GOTO 1240
1200 IF R/2 = INT(R/2) THEN 1230
1210 PRINT " _ ";
1220 GOTO 1240
1230 PRINT " ù ";
1240 NEXT C
1245 PRINT
1250 NEXT R
1260 IF E >=9 THEN 1280
1270 RETURN
1280 IF D > 0 THEN 1310
1290 PRINT "J'AI GAGNE"
1300 GOTO 930
1310 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!!"
1320 GOTO 930
1400 END
```

Convoy (Convoi)

Ce jeu est une bataille navale qui se déroule sur une grille 10 sur 10. Vous êtes un sous-marin et l'ordinateur remplit le rôle du convoi qui est composé d'un cargo et de deux destroyers. L'un des destroyers navigue aux côtés du cargo, tandis que l'autre recherche le sous-marin et essaie de le détruire. Ce dernier destroyer peut bouger de zéro à trois cases à la fois, à votre recherche. Le premier reste à une case du cargo. Le sous-marin part de la case 12 et peut bouger à gauche, à droite ou en bas, une seule case à la fois, avec deux mouvements par tour. Il détient quatre torpilles qu'il peut lancer une à une dans une direction rectiligne quelconque, horizontalement, verticalement, ou suivant une diagonale.

Le jeu est terminé quand le sous-marin a détruit le cargo, ou quand l'un des deux destroyers a pris le sous-marin.

```
                                 CONVOI

               CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI

CE JEU DE BATAILLE NAVALE SE JOUE SUR UNE MATRICE 1 -1 .
VOUS ETES UN SOUS-MARIN;L'ORDINATEUR EST UN CARGO ET SES DEUX
DEUX DESTROYERS.LE BATEAU PART DE LA CASE 1   ET SE DEPLACE
AU HASARD VERS LA CASE 1,SE DEPLACANT DE  ,1,2,OU 3 CASES A
LA FOIS.UN DES DESTROYERS PART DE LA CASE 78 ET SE DEPLACE
AU HASARD DE  ,1,2 OU 3 CASES A LA FOIS,A LA RECHERCHE DU
SOUS-MARIN;L'AUTRE DESTROYER RESTE A UNE CASE DU BATEAU EN
ESCORTE.LE SOUS-MARIN PART DE LA CASE 12,PEUT MONTER,
DESCENDRE,ALLER A GAUCHE OU A DROITE D'UNE CASE A LA FOIS,
ET SE DEPLACER 2 FOIS PAR TOUR;IL A DES TORPILLES QU'IL
PEUT LANCER UNE PAR UNE,SUIVANT TOUTE DROITE.APRES CHAQUE
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN,LE PERISCOPE PEUT RECHERCHER DANS
CHAQUE CASE ADJACENTE LE BATEAU.DES RAPPORTS DE RECONNAISANCE
AU HASARD SERONT FAITS.

LE DEROULEMENT DU JEU EST LE SUIVANT:

1 - LE BATEAU ET LES DESTROYERS SE DEPLACENT
2 - VOUS VOUS DEPLACEZ
3 - VOUS POUVEZ LANCER UNE TORPILLE
4 - LE PERISCOPE RECHERCHE
5 - VOUS VOUS DEPLACEZ A NOUVEAU
6 - RETOUR AU 1

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

LE SOUS-MARIN GAGNE SI VOUS REUSSISSEZ A TOUCHER LE BATEAU
AVEC 4 TORPILLES,SANS ALLER DANS UNE CASE OCCUPEE PAR UN
DESTROYER.

A LA QUESTION 'FEU?' REPONDRE: 'NON','G','D','H','B','GH','GB','DH', OU 'DB'.
'G' = GAUCHE, 'D' = DROITE, 'H' = HAUT, 'B' = BAS, 'GH' = GAUCHE HAUT,
'DH' = DROITE HAUT, 'DB' = DROITE BAS.

VOULEZ VOUS UN TABLEAU? OUI


  1   2   3   4   5   6   7   8   9  1
 11  12  13  14  15  16  17  18  19  2
 21  22  23  24  25  26  27  28  29  3
 31  32. 33  34  35  36  37  38  39  4
 41  42  43  44  45  46  47  48  49  5
 51  52  53  54  55  56  57  58  59  6
 61  62  63  64  65  66  67  68  69  7
 71  72  73  74  75  76  77  78  79  8
 81  82  83  84  85  86  87  88  89  9
 91  92  93  94  95  96  97  98  99 1


LE DESTROYER A BOUGE.
BATEAU DEPLACE.

LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN 12.
DESTROYER DERNIEREMENT VU EN 78.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 13
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 14

SOUS-MARIN EN 14.
BATEAU DERNIEREMENT VU EN 100.

FEU? NON

 PERISCOPE LEVE.
BATEAU NON EN VUE.

RECON. INDIQUE BATEAU EN 99.

LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN 14.
DESTROYER DERNIEREMENT VU EN 78.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 15
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 16
LE DESTROYER A BOUGE.
BATEAU DEPLACE.

LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN 16.
DESTROYER DERNIEREMENT VU EN 78.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 17
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 18

SOUS-MARIN EN 18.
BATEAU DERNIEREMENT VU EN 99.

FEU? NON

 PERISCOPE LEVE.
BATEAU NON EN VUE.
RECON. AERIENNE  INDIQUE DES BOITES DE CONSERVES EN 73.

LE SOUS-MARINN EST MAINTENANT EN 18.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 28
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 38
LE DESTROYER A BOUGE.
BATEAU DEPLACE.

LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN 38.
DESTROYER DERNIEREMENT VU EN 73.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 48
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 58
BATEAU EN 68.
ESCORTE TRES PROCHE!
BATEAU DEPLACE.

SOUS-MARIN EN 58.
BATEAU DERNIEREMENT VU EN 68.

FEU? NON

 PERISCOPE LEVE.
BATEAU EN 68.
ESCORTE TRES PROCHE!

LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN 58.
DESTROYER DERNIEREMENT VU EN 73.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 57
BATEAU EN 68.
DESTROYER TRES PROCHE EN 66.
DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
? 56
DESTROYER TRES PROCHE EN 66.
LE DESTROYER A BOUGE.
BATEAU DEPLACE.
```

```
70 PRINT CHR$(26)
80 PRINT TAB(33)"CONVOI":PRINT
90 PRINT TAB(15)"CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY"
95 PRINT:PRINT
100 PRINT "INSTRUCTIONS";
110 INPUT B$
120 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 300
125 PRINT CHR$(26)
130 PRINT "CE JEU DE BATAILLE NAVALE SE JOUE SUR UNE MATRICE 10-10."
140 PRINT "VOUS ETES UN SOUS-MARIN;L'ORDINATEUR EST UN CARGO ET SES       "
145 PRINT"DEUX DESTROYERS.LE BATEAU PART DE LA CASE 100 ET SE DEPLACE"
150 PRINT"AU HASARD VERS LA CASE 1,SE DEPLACANT DE 0,1,2,OU 3 CASES A"
155 PRINT"LA FOIS.UN DES DESTROYERS PART DE LA CASE 78 ET SE DEPLACE"
160 PRINT"AU HASARD DE 0,1,2 OU 3 CASES A LA FOIS,A LA RECHERCHE DU "
165 PRINT"SOUS-MARIN;L'AUTRE DESTROYER RESTE A UNE CASE DU BATEAU EN"
166 PRINT"ESCORTE.LE SOUS-MARIN PART DE LA CASE 12,PEUT MONTER,"
167 PRINT"DESCENDRE,ALLER A GAUCHE OU A DROITE D'UNE CASE A LA FOIS,"
190 PRINT"ET SE DEPLACER 2 FOIS PAR TOUR;IL A DES TORPILLES QU'IL"
200 PRINT"PEUT LANCER UNE PAR UNE,SUIVANT TOUTE DROITE.APRES CHAQUE"
210 PRINT"DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN,LE PERISCOPE PEUT RECHERCHER DANS"
220 PRINT"CHAQUE CASE ADJACENTE LE BATEAU.DES RAPPORTS DE RECONNAISANCE"
221 PRINT"AU HASARD SERONT FAITS.";PRINT
225 PRINT"LE DEROULEMENT DU JEU EST LE SUIVANT:"
230 PRINT
240 PRINT"1 - LE BATEAU ET LES DESTROYERS SE DEPLACENT"
245 PRINT"2 - VOUS VOUS DEPLACEZ"
250 PRINT"3 - VOUS POUVEZ LANCER UNE TORPILLE"
270 PRINT"4 - LE PERISCOPE RECHERCHE"
275 PRINT"5 - VOUS VOUS DEPLACEZ A NOUVEAU"
280 PRINT"6 - RETOUR AU 1"
281 PRINT
282 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$:PRINT CHR$(26)
283 PRINT"LE SOUS-MARIN GAGNE SI VOUS REUSSISSEZ A TOUCHER LE BATEAU"
285 PRINT"AVEC 4 TORPILLES,SANS ALLER DANS UNE CASE OCCUPEE PAR UN"
286 PRINT"DESTROYER.";PRINT
287 PRINT"A LA QUESTION 'FEU?' REPONDRE: 'NON','G','D','H','B','GH','GB','DH', O
U 'DB'.":
    PRINT
288 PRINT"'G' = GAUCHE, 'D' = DROITE, 'H' = HAUT, 'B' = BAS, 'GH' = GAUCHE HAUT,
"
289 PRINT"'DH' = DROITE HAUT, 'DB' = DROITE BAS."
300 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS UN TABLEAU";
310 INPUT B$
320 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 420
330 PRINT
340 PRINT
350 PRINT"  1   2   3   4   5   6   7   8   9  10"
360 FOR I=1 TO 9
370 FOR J=1 TO 10
380 PRINT USING "£££ ";I*10+J;
390 NEXT J
400 PRINT
410 NEXT I
420 PRINT:PRINT
440 D=12
450 T=4
460 S=100
470 C=78
480 C2=78
490 L=100
500 IF C=-100 THEN 550
510 GOTO 2780
520 Y3=0
530 M1=0
540 GOTO 580
550 M1=0
560 IF S=2 THEN 1230
570 Y3=1
580 IF S=3 THEN 1230
590 IF S=11 THEN 1230
600 IF S=12 THEN 1230
```

```
610 IF S=21 THEN 1230
620 X=RND(1)
630 IF X>.4 THEN 690
640 IF X>.2 THEN 710
650 IF X>.05 THEN 670
660 GOTO 1020
670 S1=0
680 GOTO 720
690 S1=2
700 GOTO 720
710 S1=1
720 X=RND(1)
730 IF X<.75 THEN 760
740 P1=1
750 GOTO 830
760 P1=-1
770 GOTO 830
780 IF S=10*INT(S/10) THEN 820
790 GOTO 860
800 IF S=1+(10*INT(S/10)) THEN 820
810 GOTO 860
820 P1=P1*(-1)
830 M2=P1*((INT(2*(RND(1)))*9)+1)
840 IF M2=1 THEN 780
850 IF M2=-1 THEN 800
860 IF M1=M2*(-1) THEN 820
870 C1=S+M2
880 IF C1=1 THEN 1230
890 IF C1=D THEN 2720
900 IF C1=C THEN 820
910 IF C1<1 THEN 820
920 IF C1>100 THEN 820
930 M1=M2
940 S=C1
950 C6=S+((INT(2*RND(1))*(-2))+1)*((INT(2*RND(1))*9)+1)
960 IF C6<2 THEN 950
970 IF C6>100 THEN 950
980 IF C6= D THEN 2700
990 IF S1=1 THEN 670
1000 IF S1=2 THEN 710
1010 C3=0
1020 PRINT"BATEAU DEPLACE."
1030 IF Y3=0 THEN 1060
1040 X1=0
1050 GOTO 2340
1060 PRINT
1070 X1=1
1080 PRINT"SOUS-MARIN EN";D;CHR$(8);"."
1090 PRINT"BATEAU DERNIEREMENT VU EN";L;CHR$(8);"."
1100 PRINT:PRINT"FEU";
1110 INPUT A$
1120 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1730
1130 IF A$="G" THEN 1250
1140 IF A$="D" THEN 1270
1150 IF A$="H" THEN 1290
1160 IF A$="B" THEN 1310
1180 IF A$="GH" THEN 1330
1185 IF A$="GB" THEN 1350
1190 IF A$="DH" THEN 1370
1200 IF A$="DB" THEN 1390
1210 PRINT"REPONDEZ 'NON', 'G', 'D', 'H', 'B', 'GH', 'GB',
                                              'DH' OU 'DB'."
1220 GOTO 1100
1230 PRINT"BATEAU AU PORT."
1240 GOTO 2750
1250 P1=-1
1260 GOTO 1400
1270 P1=1
1280 GOTO 1400
1290 P1=-10
1300 GOTO 1400
1310 P1=10
1320 GOTO 1400
1330 P1=-11
1340 GOTO 1400
1350 P1=9
1360 GOTO 1400
1370 P1=-9
1380 GOTO 1400
1390 P1=11
1400 D1=D
1410 D1=D1+P1
1420 PRINT D1;
1430 IF D1=S THEN 1500
1440 IF D1=C THEN 1520
1450 IF D1<11 THEN 1600
1460 IF D1>90 THEN 1640
1470 IF D1=10*INT(D1/10) THEN 1560
1480 IF D1=1+(10*INT(D1/10)) THEN 1580
1490 GOTO 1410
1500 PRINT"BOUM!! LE CARGO EST DETRUIT!"
1502 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ GAGNE!!"
1504 Q=1
1510 GOTO 2750
1520 PRINT"OUAH!! DESTROYER COULE."
1530 C=-100
1540 T=T-1
1550 GOTO 1710
1560 IF D=10*INT(D/10) THEN 1410
1570 GOTO 1680
1580 IF D=1+(10*INT(D/10)) THEN 1410
1590 GOTO 1680
1600 IF D>10 THEN 1680
1610 IF D1<2 THEN 1680
1620 IF D1>9 THEN 1680
1630 GOTO 1410
1640 IF D<91 THEN 1680
1650 IF D1<92 THEN 1680
1660 IF D1>99 THEN 1680
1670 GOTO 1410
1680 T=T-1
1690 PRINT"MANQUE."
1700 IF T=0 THEN 2740
1710 PRINT T;"TORPILLES GAUCHES."
1720 GOTO 1100
1730 PRINT
1740 Y=0
1750 PRINT" PERISCOPE LEVE."
1760 Y2=0
1770 IF S=D THEN 1930
1780 IF S=D-1 THEN 1930
1790 IF S=D+1 THEN 1930
1800 IF S=D-10 THEN 1930
1810 IF S=D+10 THEN 1930
1820 IF S=D-9 THEN 1930
1830 IF S=D+9 THEN 1930
1840 IF S=D-11 THEN 1930
1850 IF S=D+11 THEN 1930
1860 IF Y=1 THEN 1960
1870 PRINT"BATEAU NON EN VUE."
1880 X=RND(1)
1890 IF X<.35 THEN 1960
1900 PRINT
1910 PRINT"RECON. INDIQUE ";
1920 Y2=-1
1930 PRINT"BATEAU EN";S;CHR$(8);"."
1940 Y2=Y2+1
1950 L=S
1960 IF C=D THEN 2280
1970 IF C6=D THEN 2700
1980 IF C=D+1 THEN 2260
1990 IF C6=D+1 THEN 2240
2000 IF C=D-1 THEN 2260
2010 IF C6=D-1 THEN 2240
2020 IF C=D+9 THEN 2260
2030 IF C6=D+9 THEN 2240
2040 IF C=D-9 THEN 2260
2050 IF C6=D-9 THEN 2240
2060 IF C=D+10 THEN 2260
2070 IF C6=D+10 THEN 2240
2080 IF C=D-10 THEN 2260
2090 IF C6=D-10 THEN 2240
2100 IF C=D+11 THEN 2260
2110 IF C6=D+11 THEN 2240
2120 IF C=D-11 THEN 2260
2130 IF C6=D-11 THEN 2240
2140 IF C=D+2 THEN 2260
2150 IF C=D-2 THEN 2260
2160 IF C=D+20 THEN 2260
2170 IF C=D-20 THEN 2260
2180 IF C=-100 THEN 2320
2190 IF Y=1 THEN 2330
2200 X=RND(1)
2210 IF X<.6 THEN 2320
2220 PRINT"RECON. AERIENNE  INDIQUE DES BOITES DE CONSERVES EN";C;CHR$(8);"."
2230 GOTO 2300
2240 PRINT"ESCORTE TRES PROCHE!"
2250 GOTO 2320
2260 PRINT"DESTROYER TRES PROCHE EN";C;CHR$(8);"."
2270 GOTO 2300
2280 PRINT"DESTROYER AU DESSUS DE LA TETE."
2290 GOTO 2660
2300 C2=C
2310 C3=1
2320 IF Y=0 THEN 2340
2330 RETURN
2340 PRINT
2350 PRINT"LE SOUS-MARIN EST MAINTENANT EN";D;CHR$(8);"."
2360 IF C3=1 THEN 2390
2370 IF C=-100 THEN 2390
2380 PRINT"DESTROYER DERNIEREMENT VU EN";C2;CHR$(8);"."
2390 D2=0
2400 PRINT"DEPLACEMENT DU SOUS-MARIN
2410 Y=1
2420 INPUT X
2430 IF X=D THEN 2560
2440 IF X<2 THEN 2640
2450 IF X>100 THEN 2640
2460 IF X=INT(X) THEN 2480
2470 GOTO 2640
2480 IF X=D+1 THEN 2530
2490 IF X=D-1 THEN 2550
2500 IF X=D+10 THEN 2560
2510 IF X=D-10 THEN 2560
2520 GOTO 2640
2530 IF D=10*INT(D/10) THEN 2640
2540 GOTO 2560
2550 IF X=10*INT(X/10)  THEN  2640
2560 D=X
2570 GOSUB 1760
2580 IF D2=1 THEN 2610
2590 D2=1
2600 GOTO 2400
2610 IF X1=0 THEN 3060
2620 IF C=-100 THEN 550
2630 GOTO 2780
2640 PRINT"IMPOSSIBLE."
2650 GOTO 2400
2660 X=RND(1)
2670 IF X<.8 THEN 2700
2680 PRINT"LA CHARGE DE PROFONDEUR A RATE!"
2690 GOTO 2300
2700 PRINT"AIE!!LE SOUS-MARIN EST ATTAQUE A COUP DE CHARGES DE PROFONDEUR!"
2710 GOTO 2750
2720 PRINT"LE BATEAU EST AU DESSUS DE LA TETE."
2730 GOTO 550
2740 PRINT"MUNITIONS EPUISEES."
2750 PRINT
2751 IF Q=0 THEN 2754
2752 Q1=Q1+1
2753 GOTO 2755
2754 Q2=Q2+1
2755 PRINT"SCORE: ORDINATEUR";Q2;" -  SOUS-MARIN";Q1;CHR$(8);"."
2756 PRINT
2757 Q=0
2760 PRINT "NOUVEAU JEU";
2761 INPUT N$
2762 IF LEFT$(N$,1)="N" THEN 3080
2770 GOTO 420
2780 M1=0
2790 S1=0
2800 X=RND(1)
2810 IF X<.6 THEN 2840
2820 P1=1
2830 GOTO 2850
2840 P1=-1
2850 M2=(P1*((INT(2*RND(1)))*9)+1)
2860 IF M2=1 THEN 3000
2870 IF M2=-1 THEN 3020
2880 IF M1=M2*(-1) THEN 3040
2890 C1=C+M2
2900 IF C1=D THEN 2700
2910 IF C1=S THEN 3040
2920 IF C1<2 THEN 3040
2930 IF C1>100 THEN 3040
2940 M1=M2
2950 C=C1
2960 IF S1=1 THEN 550
2970 S1=1
2980 PRINT"LE DESTROYER A BOUGE."
2990 GOTO 2800
3000 IF C=10*INT(C/10) THEN 3040
3010 GOTO 2880
3020 IF C=1+(10*INT(C/10)) THEN 3040
3030 GOTO 2880
3040 P1=P1*(-1)
3050 GOTO 2850
3060 IF Y2=0 THEN 1060
3070 GOTO 520
3080 END
```

Corral

Corral est un programme de jeu qui a été inspiré par Harry (diminutif pour Aragon), un cheval acheté pour une jeune fille dans un élan d'indulgence. Harry, dans son style inimitable, nous a beaucoup appris à propos de la psychologie de la race chevaline, de sa nourriture et des soins à lui apporter. Une part de cette psychologie gagnée à l'arraché trouve son illustration dans ce jeu qui est une simulation uni-dimensionnelle du problème posé pour approcher Harry sous un autre prétexte que la nourriture, problème à deux, voire trois, dimensions. Il faut pouvoir représenter le jeu sur un support papier à l'aide de terminaux habituels. C'est principalement pourquoi on a réduit l'alter ego d'Harry dans l'ordinateur. Quoi qu'il en soit, l'effet est suffisamment spectaculaire sur un écran vidéo.

L'enclos proprement dit est limité par deux rangées de barrières séparées par 21 espaces. Le cow-boy « C » entre toujours par la barrière la plus à gauche alors que le cheval « H » trottine joyeusement quelque part entre les positions 10 et 18 avec un penchant pour la droite. Cette tendance et les autres bizarreries dans le comportement du cheval sont dictées par deux matrices de données (lignes 90 et 100) conçues pour faire varier, selon les données, l'attitude du cheval, de la docilité à la rébellion.

Si le cheval déguerpit, une procédure est prévue (lg 450) pour s'assurer qu'il ne s'approchera pas de moins d'un espace du cow-boy. Il arrive que le cheval s'enfuie vers une position favorable au cow-boy, tout comme dans la vie courante, mais le plus souvent, c'est le contraire qui se produit, en particulier lors d'une manœuvre d'approche inconsidérée du cow-boy. Donc prenez bien garde à ce que le cow-boy ne franchisse jamais, en une seule fois, plus de la moitié de la distance qui le sépare du cheval sauf, bien sûr, lorsqu'il le côtoie.

La probabilité pour que le cheval rue à l'approche du cow-boy est évaluée par le test logique à la ligne 500. Dans ce cas, le malheureux cow-boy est au tapis pour cinq coups au plus, pendant que le cheval s'éloigne au petit galop du lieu qui a vu son triomphe. Et si cela doit se produire plus d'un certain nombre (aléatoire) de fois, le jeu se termine sur l'évacuation du cow-boy en ambulance.

De temps en temps, le cheval se lance dans une ronde autour du cow-boy. Mais n'oubliez pas que les générateurs de nombres aléatoires n'ont pas d'âme, et le résultat est souvent une ruade en traître alors que la capture semblait imminente. Par ailleurs, on pourra considérer que vous êtes devenu un cow-boy accompli si la capture se fait en trois coups et n'a pas occasionné de blessure. Mais, comme le dit le proverbe, on est habile ou on ne l'est pas. Dans ce dernier cas, le programme autorise au plus cent tentatives, avant de renvoyer le cow-boy malchanceux à ses chères études.

Les amateurs de graphiques multicolores seront sans nul doute déçus par des symboles aussi prosaïques que H et C désignant le cheval et le cow-boy. Une animation du jeu, remplie de couleurs avec des effets sonores (produits par un synthétiseur de musique et de parole) et un cheval qui parle, pourquoi pas, ne devrait pas être trop difficile à mettre en œuvre.

Ce programme a été conçu et écrit par Colin Keay.

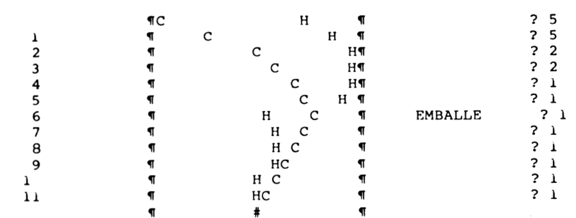
```
******************************
*****     C O R R A L    *****
******************************

VOUS ETES LE COWBOY.ALLEZ ATTRAPER VOTRE CHEVAL DANS LE CORRAL!

VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS COMPLETES? OUI

VOUS VOUS DEPLACEZ VERS VOTRE CHEVAL DE 1 A 5 PAS A LA FOIS.
SI VOUS ALLEZ AU DELA DE LA MOITIE DE LA DISTANCE
QUI VOUS SEPARE DE LUI IL VA S'EMBALLER!
IL PEUT AUSSI S'EMBALLER S'IL EST PROCHE DE LA BARRIERE.
SI VOUS ETES A 2 PAS DE LUI,IL PEUT RUER.SOYEZ PRUDENT!

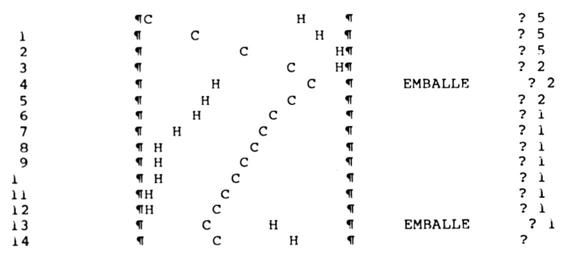
APRES '?' TAPEZ UN CHIFFRE DE 1 TO 5 POUR LE PROCHAIN DEPLACEMENT DU COWBOY.
```



```
          ¶C              H     ¶                  ? 5
  1       ¶     C            H  ¶                  ? 5
  2       ¶          C         H¶                  ? 2
  3       ¶            C       H¶                  ? 2
  4       ¶              C     H¶                  ? 1
  5       ¶               C   H ¶                  ? 1
  6       ¶           H    C    ¶      EMBALLE      ? 1
  7       ¶            H  C     ¶                  ? 1
  8       ¶            H C      ¶                  ? 1
  9       ¶            HC       ¶                  ? 1
 1        ¶          H C        ¶                  ? 1
 11       ¶          HC         ¶                  ? 1
          ¶          #          ¶

YOUPPIE!! MAINTENANT ESSAYEZ DE VOIR SI VOUS POUVEZ L'ATTRAPER EN MOINS DE DEPLA
CEMENTS.

UN AUTRE RASSEMBLEMENT? OUI
```



```
          ¶C               H    ¶                  ? 5
  1       ¶     C            H  ¶                  ? 5
  2       ¶          C         H¶                  ? 5
  3       ¶               C    H¶                  ? 2
  4       ¶       H         C   ¶      EMBALLE      ? 2
  5       ¶      H        C     ¶                  ? 2
  6       ¶     H       C       ¶                  ? 1
  7       ¶   H        C        ¶                  ? 1
  8       ¶ H         C         ¶                  ? 1
  9       ¶ H        C          ¶                  ? 1
 1        ¶ H       C           ¶                  ? 1
 11       ¶H       C            ¶                  ? 1
 12       ¶H      C             ¶                  ? 1
 13       ¶      C      H       ¶      EMBALLE      ? 1
 14       ¶       C       H     ¶                  ?
```

```
DEPLACEMENT INTERDIT.ESSAYEZ ENCORE.      ? 1
 15           ¶        C         H  ¶                 ? 1
 16           ¶         C          H¶                 ? 1
 17           ¶          C         H¶                 ? 1
 18           ¶           C        H¶                 ? 1
 19           ¶            C       H¶                 ? 1
 2            ¶             C      H¶                 ? 1
 21           ¶              C     H¶                 ? 1
 22           ¶               C    H¶                 ? 1
 23           ¶                C   H¶                 ? 1
 24           ¶           H     C   ¶     EMBALLE      ? 3
 25           ¶         H    C      ¶                 ? 3
 26           ¶           C        H¶     EMBALLE      ? 1
 27           ¶            C       H¶                 ? 1
 28           ¶             C      H¶                 ? 1
 29           ¶         H    C      ¶     EMBALLE      ? 2
 3            ¶      H     C        ¶                 ? 2
 31           ¶     H    C          ¶                 ? 2
 32           ¶    H   C            ¶                 ? 1
 33           ¶   H   C             ¶                 ? 1
 34           ¶ H    C              ¶                 ? 1
 35           ¶H    C               ¶                 ? 1
 36           ¶H   C                ¶                 ? 1
 37           ¶H  C                 ¶                 ? 1
 38           ¶  C      H           ¶     EMBALLE      ? 1
 39           ¶   C      H          ¶                 ? 3
 4            ¶      C      H       ¶                 ? 3
 41           ¶         C    H      ¶                 ? 3
 42           ¶      H     C        ¶     EMBALLE      ? 2
 43           ¶      H   C          ¶                 ? 1
 44           ¶         C  H        ¶     COUP DE PIED
 45           ¶         C   H       ¶
 46           ¶         C       H   ¶
 47           ¶         C          H¶
 48           ¶         C          H¶                 ? 1
 49           ¶          C         H¶                 ? 1
 5            ¶           C        H¶                 ? 1
 51           ¶            C       H¶                 ? 1
 52           ¶             C      H¶                 ? 1
 53           ¶              C     H¶                 ? 1
 54           ¶               C    H¶                 ? 1
 55           ¶                C   H¶                 ? 1
 56           ¶                 C  H¶                 ? 1
 57           ¶                  C H¶                 ? 1
 58           ¶         H         C ¶     EMBALLE      ? 3
 59           ¶       H        C    ¶                 ? 3
 6            ¶       H     C       ¶                 ? 3
 61           ¶       H  C          ¶                 ? 1
 62           ¶      H  C           ¶                 ? 1
 63           ¶      H C            ¶                 ? 1
 64           ¶     H C             ¶                 ? 1
 65           ¶   H  C              ¶                 ? 1
 66           ¶   H C               ¶                 ? 1
 67           ¶  H C                ¶                 ? 1
 68           ¶H  C                 ¶                 ? 1
 69           ¶  C          H       ¶     EMBALLE      ? 1
 7            ¶   C           H     ¶                 ? 1
 71           ¶    C            H   ¶                 ? 1
 72           ¶     C            H  ¶                 ? 1
 73           ¶      C             H¶                 ? 3
 74           ¶         C          H¶                 ? 3
 75           ¶            C       H¶                 ? 3
 76           ¶               C    H¶                 ? 3
 77           ¶       H          C  ¶     EMBALLE      ? 3
 78           ¶      H        C     ¶                 ? 3
 79           ¶    H       C        ¶                 ? 3
 8            ¶    H    C           ¶                 ? 3
 81           ¶      C        H     ¶     EMBALLE      ? 2
 82           ¶        C         H  ¶                 ? 2
 83           ¶          C      H   ¶                 ? 2
 84           ¶         H  C        ¶     EMBALLE      ? 1
 85           ¶       H   C         ¶                 ? 1
 86           ¶        H C          ¶                 ? 1
 87           ¶       H C           ¶                 ? 1
 88           ¶    H   C            ¶                 ? 1
 89           ¶       C  H          ¶     COUP DE PIED
 9            ¶       C   H         ¶
 91           ¶       C       H     ¶
 92           ¶       C        H    ¶                 ? 1
 93           ¶        C         H  ¶                 ? 1
 94           ¶         C          H¶                 ? 1
 95           ¶          C         H¶                 ? 1
 96           ¶           C        H¶                 ? 1
 97           ¶            C       H¶                 ? 1
 98           ¶             C      H¶                 ? 1
 99           ¶          H   C      ¶     EMBALLE      ? 1
1             ¶       H     C       ¶

ASSEZ!VOUS FERIEZ MIEUX DE FAIRE LA CUISINE!
UN AUTRE RASSEMBLEMENT? NON
Ok
```

```
3 PRINT CHR$(26)

5 PRINT "********************************"
10 PRINT "*****     C O R R A L     *****"
15 PRINT "**********************************":PRINT:PRINT
20 DIM A(21)
30 DIM S(2,9)
70 FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO 9
80 READ S(I,J):NEXT J:NEXT I
90 DATA 0,1,2,3,3,2,2,1,0,-1
100 DATA 1,2,3,4,5,4,3,2,1,0
110 PRINT "Vous  etes le Cowboy.Allez attraper votre cheval dans le corral!":PRI
NT
120 LINE INPUT "Voulez vous des instructions complètes? ";F$:PRINT
130 IF LEFT$(F$,1)="N" OR LEFT$(F$,1)="n" THEN 190
140PRINT "Vous vous déplacez vers votre cheval de 1 à 5 pas à la fois."
150 PRINT "Si vous allez au delà de la moitié de la distance"
151 PRINT "qui vous sépare de lui il va s'emballer!"
160 PRINT "Il peut aussi s'emballer s'il est proche de la barrière."
170 PRINT "Si vous  etes à 2 pas de lui,il peut ruer.Soyez prudent!"
180 PRINT
190 PRINT "Après '?' tapez un chiffre de 1 to 5 pour le prochain déplacement du
Cowboy."
200 C=1:L=1:K=0:M=0:N=0:GOSUB 590
210 IF R>5 THEN Q=-Q
220 H=13+Q:GOSUB 600
230 T=2+P:PRINT
240 B$="             "
250 FOR J=1 TO 21:A(J)=32:NEXT
260 A(C)=67:A(H)=72
270 PRINT USING "£££";N;:PRINT "",:PRINT "ù";
280 FOR J=1 TO 21:PRINT CHR$(A(J));:NEXT
290 PRINT "ù",B$;
300 X=ABS(H-C):L=SGN(H-C)
310 N=N+1:IF K>0 THEN 540
320 IF N>100 THEN 730
330 INPUT D
340 IF D>0 AND D<6 THEN 360
350 PRINT "Déplacement interdit.Essayez encore.",;:GOTO 320
360 E=C+L*D:IF E<1 OR E>21 THEN 350
370 C=E:GOSUB 590
380 G=P:H=H+L*G:GOSUB 600
390 IF X<2*D AND D>1 THEN 440
400 IF H>1 AND H<20 THEN 480
410 GOSUB 590
420 IF R>2 THEN 480
430 IF X>7 THEN 240
440 G=9+2*P:H=H-L*G:L=-L:GOSUB 600
450 IF ABS(H-C)>1 THEN 470
460 H=H-3*L:GOSUB 600
470 B$="EMBALLE      ":GOTO 250
480 IF ABS(H-C)>2 THEN 240
490 GOSUB 590
500 IF R>3 THEN 570
510 GOSUB 590
520 K=P+2:M=M+1:H=H-5*L:GOSUB 600
530 B$="COUP DE PIED":GOTO 250
540 IF M>T THEN 630
550 K=K-1:PRINT:GOSUB 590
560 H=H+L*(P+1):GOSUB 600:GOTO 240
570 IF H=C THEN 650
580 GOTO 240
590 R=INT(10*RND(1)):P=S(1,R):Q=S(2,R):RETURN
600 IF H<1 THEN H=1
610 IF H>21 THEN H=21
620 RETURN
630 PRINT:PRINT "Ces coups de pieds vous ont envoyé   à l'Hopital!"
640 PRINT "Rétablissez vous vite!":GOTO 700
650 FOR J=1 TO 21:A(J)=32:NEXT:A(C)=35
660 PRINT ,"ù";
670 FOR J=1 TO 21:PRINT CHR$(A(J));:NEXT
680 PRINT "ù"
690 PRINT:PRINT "YOUPPIE!! Maintenant essayez de voir si vous pouvez l'attraper
en moins de déplacements.":PRINT
700 INPUT "Un autre rassemblement";F$
710 IF LEFT$(F$,1)="O" OR LEFT$(F$,1)="o" THEN 200
720 GOTO 740
730 PRINT:PRINT:PRINT "Assez!Vous feriez mieux de faire la cuisine!":GOTO 700
740 END
```

Countdown

(Compte à rebours)

Ce programme est basé sur le programme « Devinette » où l'ordinateur choisit un nombre au hasard et vous donne des indications : « trop haut », « trop bas », jusqu'à ce que vous le trouviez. Le programme « Compte à rebours » corse la recherche en réduisant le nombre d'essais, le maximum étant fixé à un chiffre inférieur à 10. Si au bout de ces essais, votre recherche est infructueuse, votre école explose. Si vous utilisez une bonne stratégie, vous pouvez deviner le nombre en quatre essais seulement, et même moins. S'il vous faut plus de quatre essais le bâtiment explose. Pour rendre ce jeu encore plus intéressant, vous pouvez fixer le maximum d'essais à trois. Pour cela, il vous suffit de donner la valeur trois au lieu de quatre à la donnée « T », à la ligne 45.

L'auteur de ce programme est Mark Chambers.

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(24);"COMPTE A REBOURS"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
5 A=INT(RND(1)*10)
6 T=0
7 N=0
15 PRINT "VOUS AVEZ ACTIVE LE MECANISME D'AUTO-DESTRUCTION ";
20 PRINT "DE L'ECOLE."
25 PRINT "SI VOUS LE VOULEZ,VOUS POUVEZ ARRETER LE MECANISME."
27 PRINT "POUR LE FAIRE,TAPEZ LE NOMBRE CORRECT,"
35 PRINT "QUI ARRETERA LE COMPTE A REBOURS."
37 PRINT "JE VOUS EN SUPPLIE!! IL N'Y A PAS DE TEMPS A PERDRE!!!!!"
44 PRINT:PRINT "QUEL EST IL";:INPUT X:PRINT
45 IF T=4 THEN 98
47 GOTO 200
50 REM
75 PRINT "VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!"
80 PRINT "S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!":T=T+1
81 IF T=2 THEN 96
82 IF T=3 THEN 105
83 GOTO 44
85 PRINT "CORRECT!!!!":LET N=5
90 PRINT "LE COMPTE A REBOURS A ETE ARRETE."
92 PRINT "VOUS AVEZ SAUVE L'ECOLE!"
93 PRINT "(AVEZ VOUS VU VOTRE VIEUX RECEMMENT ?)"
94 LET T=10
95 INPUT "ESSAYEZ VOUS ENCORE";A$:IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1 ELSE 1000
96 PRINT "LE TEMPS DIMINUE,S'IL VOUS PLAIT FAITES VITE!!!!!!!!"
97 GOTO 44
98 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
99 PRINT TAB(32);"TROP TARD"
100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(32);"**** /"
101 PRINT TAB(31);"-- BOUM --"
102 PRINT TAB(32);"/ ****"
103 PRINT:PRINT:PRINT
104 INPUT "ESSAYEZ VOUS ENCORE";A$:IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1 ELSE 1000
105 PRINT "DEPECHEZ VOUS,LE COMPTE A REBOURS APPROCHE DE ZERO!!!!!"
110 GOTO 44
200 IF X<A THEN PRINT "TROP PETIT!!!!!":GOTO 50
210 IF X>A THEN PRINT "TROP GRAND!!!!!":GOTO 50
225 IF X=A THEN 85
1000 END
```

```
RUN
                         COMPTE A REBOURS
                       CREATIVE COMPUTING
                     MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS AVEZ ACTIVE LE MECANISME D'AUTO-DESTRUCTION DANS L'ECOLE.
SI VOUS LE VOULEZ,VOUS POUVEZ ARRETER LE MECANISME.
POUR LE FAIRE,TAPEZ LE NOMBRE CORRECT,
QUI ARRETERA LE COMPTE A REBOURS.
JE VOUS EN SUPPLIE!! IL N'Y A PAS DE TEMPS A PERDRE!!!!!

QUEL EST IL? 0

TROP PETIT!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!

QUEL EST IL? 1

TROP PETIT!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!
LE TEMPS DIMINUE,S'IL VOUS PLAIT FAITES VITE!!!!!!!!

QUEL EST IL? 2

CORRECT!!!!
LE COMPTE A REBOURS A ETE ARRETE.
VOUS AVEZ SAUVE L'ECOLE!
(AVEZ VOUS VU VOTRE VIEUX RECEMMENT ?)
ESSAYEZ VOUS ENCORE? OUI

                         COMPTE A REBOURS
                       CREATIVE COMPUTING
                     MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS AVEZ ACTIVE LE MECANISME D'AUTO-DESTRUCTION DANS L'ECOLE.
SI VOUS LE VOULEZ,VOUS POUVEZ ARRETER LE MECANISME.
POUR LE FAIRE,TAPEZ LE NOMBRE CORRECT,
QUI ARRETERA LE COMPTE A REBOURS.
JE VOUS EN SUPPLIE!! IL N'Y A PAS DE TEMPS A PERDRE!!!!!

QUEL EST IL? 0

TROP PETIT!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!

QUEL EST IL? 2

TROP PETIT!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!
LE TEMPS DIMINUE,S'IL VOUS PLAIT FAITES VITE!!!!!!!!

QUEL EST IL? 4

TROP GRAND!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!
DEPECHEZ VOUS,LE COMPTE A REBOURS APPROCHE DE ZERO!!!!!

QUEL EST IL? 2

TROP PETIT!!!!!
VOTRE NOMBRE NE CONVIENT PAS!!
S'IL VOUS PLAIT,ESSAYEZ A NOUVEAU!!!!

QUEL EST IL? 2




                                TROP TARD

                                 **** /

                               -- BOUM --

                                / ****
```

Cup (La tasse)

Le jeu de la tasse est un ingénieux petit jeu dans lequel une tasse est localisée trente lignes en dessous du niveau de votre imprimante, sur le papier ou sur l'écran de votre vidéo et à un certain nombre d'espaces, choisi au hasard, allant de un à soixante à partir de la marge de gauche. La force d'attraction de la gravité varie de une à dix lignes par seconde au carré. On vous demande alors dans le programme quelle poussée vous voudriez donner à la balle, de la gauche vers la droite, exprimée en espaces par seconde. Le programme trace alors le chemin parcouru par la balle, à partir de la marge gauche du papier comme si elle tombait dans la tasse, avec un peu de chance.

Une légère connaissance des lois de la physique peut vous aider si vous espérez mettre la balle dans la tasse dès le premier coup. De toute façon, vous pouvez essayer et vous tromper plusieurs fois et y arriver généralement au bout de quatre ou cinq essais.

Le jeu de la tasse a été écrit par Jonathan Freidin.

```
RUN
                              LA TASSE
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


LA FORCE D'ATTRACTION DE LA GRAVITE EST 4 LIGNES/SECONDE/SECONDE.
QUELLE POUSSEE HORIZONTALE VOULEZ-VOUS DONNER A LA BALLE
(EN ESPACES/SECONDE)? 8

LES RESULTATS PEUVENT PRENDRE ENTRE 30 ET 90 SECONDES.




                  .
                     .
                        .
                          .
                             .
                               .
                                 .
                                    .
                                      .
                                       .
                                         .
                                          .
                                            .
                                             .
                                               .
                                                .
                                                  .
                                                   .
                                                     .
                                                      .
                                                       .
                                                         .
                                                          .
                                                           .
                                                            .
                                                             .
             * *
             ***                                              .


VOUS AVEZ RATE;ESSAYEZ ENCORE.
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(27);"LA TASSE"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT
10  DIM S(30,60)
30  LET L=INT(60*RND(1))+1
40  IF L=60 OR L=1 THEN 30
50  LET G=INT(10*RND(1))+1
60  PRINT "LA TASSE SE TROUVE 30 LIGNES PLUS BAS ET";L;"ESPACES PLUS LOIN."
60 PRINT "LA FORCE D'ATTRACTION DE LA GRAVITE EST";G;"LIGNES/SECONDE/SECONDE."
80 PRINT "QUELLE POUSSEE HORIZONTALE VOULEZ-VOUS DONNER A LA BALLE"
90 PRINT "(EN ESPACES/SECONDE)";
100  INPUT T
105 PRINT
110 PRINT "LES RESULTATS PEUVENT PRENDRE ENTRE 30 ET 90 SECONDES."
115 PRINT:PRINT
116 FOR XX=1 TO 5000:NEXT:PRINT CHR$(26)
120 FOR S1=1 TO 30:FOR S2=1 TO 60:S(S1,S2)=0:NEXT:NEXT
130  LET S(30,L)=S(30,L-1)=S(30,L+1)=S(29,L-1)=S(29,L+1)=1
140  FOR Z=1 TO SQR(60*G)/G STEP .01
150  LET Y=T*Z*2
160  LET X=G/2*Z^2
170  IF X>30.5 OR X<.5 OR Y>60.5 OR Y<.5 THEN 300
180  IF INT(X)=29 AND INT(Y)=L THEN 310
190  IF INT(X)+1=29 AND INT(Y)+1=L THEN 310
200  IF INT(X)=29 AND INT(Y)=L-1 THEN 310
210  IF INT(X)+1=29 AND INT(Y)+1=L-1 THEN 310
220  IF INT(X)=29 AND INT(Y)=L+1 THEN 330
230  IF INT(X)+1=29 AND INT(Y)+1=L+1 THEN 330
240  LET S(X,Y)=2
250  FOR D=1 TO 5
260  IF Y<6 THEN 290
270  LET S(X,Y-D)=0
280  NEXT D
290  NEXT Z
300  GOTO 340
310  LET W=1
320  GOTO 335
330  LET W=2
335  LET S(29,L)=2
337  GOTO 345
340  LET W=0
345  LET P$=" *."
360 LET S(30,L)=1:S(30,L-1)=1:S(30,L+1)=1:
365 LET S(29,L-1)=1:S(29,L+1)=1
370  FOR X=1 TO 30
380  FOR X1=1 TO 60
390  IF S(X,X1)<>0 THEN 420
400  NEXT X1
410  GOTO 500
420  FOR Y=1 TO 60
430 PRINT MID$(P$,S(X,Y)+1,1);
440  IF X=29 OR X=30 THEN 490
450  IF Y=60 OR Y=1 THEN 490
460  IF Y=1 OR Y=59 THEN 500
470  IF S(X,Y)=2 AND S(X,Y+1)=0 THEN 500
480  IF S(X,Y)=1 AND S(X,Y+1)=0 AND S(X,Y+2)=0 THEN 500
490  NEXT Y
500  PRINT
510  NEXT X
520  PRINT
530  IF W=1 THEN 570
540  IF W=2 THEN 590
550  PRINT:PRINT "VOUS AVEZ RATE;ESSAYEZ ENCORE.":PRINT
560  GOTO 60
570  PRINT:PRINT "DANS LE MILLE!!!":PRINT
580  GOTO 600
590  PRINT:PRINT "VOUS N'AVEZ PAS REUSSI,MAIS LA BALLE A REBONDI SUR LA TASSE."
600 PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER";
610  INPUT A$
620 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 30
630 END
```

Dealer x 5

(Le choix de la donne)

Au début de ce jeu, vous disposez de $100. Ensuite, vous participez à cinq jeux de cartes étroitement inspirés des jeux de casino, mais quelque peu modifiés. Ces cinq jeux sont longuement expliqués dans les règles.

Thomas Carey est l'auteur de ce jeu.

```
                    LE CHOIX DE LA DONNE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY

CE PROGRAMME SIMULE L'EMISSION DE T.V AMERICAINE,DEALER'S CHOICE.
VOUS AVEZ $100 POUR DEBUTER.AMUSEZ VOUS BIEN.

POUR LE PREMIER JEU,NOUS ALLONS FAIRE TOURNER LA ROUE DE LA CHANCE.
LE BUT EST SIMPLE.DEVINEZ QUELLE COULEUR VA APPARAITRE SUR LA
ROUE ET VOUS SEREZ PAYE SUIVANT CES TAUX SI VOUS AVEZ RAISON.

LES TAUX SONT LES SUIVANTS:

1 = CARREAUX A UN TAUX DE 11 CONTRE 1      2 = PIQUES A 1 CONTRE 1 .
3 = COEURS A 3 CONTRE 1                    4 = TREFLES A 3 CONTRE 1  .

VOUS POUVEZ PARIER JUSQU'A $25.BONNE CHANCE!

SUR QUELLE COULEUR PARIEZ VOUS? 1
QUELLE EST LA MISE? 25

D'ACCORD.MAINTENANT QUE VOUS AVEZ MISE,FAISONS TOURNER
LA ROUE. BONNE CHANCE!
LA ROUE RALENTIT.
LA ROUE S'ARRETE. 0
LA COULEUR EST **** CARREAUX ****
VOUS GAGNEZ SUR LES CARREAUX!

A LA FIN DE LA PARTIE NUMERO 1, VOUS POSSEDEZ $ 375.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.



VOICI LE JEU DE ' L'ENTRE '.LA REGLE EST LA SUIVANTE: 5 CARTES SERONT
TIREES.SI UNE QUELCONQUE DES CARTES EST EN DESSOUS DE 3 OU PLUS GRANDE QUE
10, LE JEU EST FINI. VOUS POUVEZ PARIER JUSQU'A $30.VOTRE ARGENT
SERA DOUBLE A CHAQUE FOIS QUE VOUS AUREZ RAISON.BONNE CHANCE!

QUELLE EST LA MISE? 40
*** VOUS PARIEZ AU DELA DES LIMITES DE LA MAISON ***
QUELLE EST LA MISE? 30
LA CARTE NUMERO 1 EST UN 4.
VOUS JOUEZ ENCORE.VOUS AVEZ $ 60.
ARRET OU POURSUITE? POURSUITE
LA CARTE NUMERO 2 EST UN 4.
VOUS JOUEZ ENCORE.VOUS AVEZ $ 120.
ARRET OU POURSUITE? POURSUITE
LA CARTE NUMERO 3 EST UN 7.
VOUS JOUEZ ENCORE.VOUS AVEZ $ 180.
ARRET OU POURSUITE? ARRET
VOUS AVEZ GAGNE. A LA FIN DE LA PARTIE 2, VOUS AVEZ $ 555.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.



VOICI LE JEU DU BLACKJACK <MODELE 'DEALER'S CHOICE'>

LE BUT EST DE BATTRE LE DONNEUR AVEC PLUS DE 17 OU 21 OU
MOINS.VOUS POUVEZ MISER JUSQU'A $50.VOUS VOUS ARRETEZ QUAND VOUS VOULEZ.

SI LA MAISON FAIT UN TOTAL DE MOINS DE 17 EN 6 TIRAGES,
VOUS CONCERVEZ L'ARGENT DE LA MISE.BONNE CHANCE!

LE DONNEUR TIRE SES CARTES EN PREMIER

ETES VOUS PRET? OUI

J'Y VAIS:
LA CARTE EST UN  1.
LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT: 1.
LA CARTE EST UN  10.
LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT: 11.
LA CARTE EST UN  6.
LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT: 17.

J'ARRETE.MON TOTAL EST DE 17.

ALLEZ Y MAINTENANT:

QUELLE EST VOTRE MISE? 50

VOTRE CARTE EST UN 5.
VOTRE TOTAL ATTEINT 5.

ARRET OU POURSUITE? POURSUITE

VOTRE CARTE EST UN 12.
VOTRE TOTAL ATTEINT 17.

ARRET OU POURSUITE? ARRET

NOUS AVONS LE MEME TOTAL,NOUS ALLONS DONC REJOUER.
LE DONNEUR TIRE SES CARTES EN PREMIER

ETES VOUS PRET? OUI

J'Y VAIS:
LA CARTE EST UN  11.
LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT: 11.
LA CARTE EST UN  9.
LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT: 20.

J'ARRETE.MON TOTAL EST DE 20.

ALLEZ Y MAINTENANT:

QUELLE EST VOTRE MISE? 50

VOTRE CARTE EST UN 1.
VOTRE TOTAL ATTEINT 1.

ARRET OU POURSUITE? POURSUITE

VOTRE CARTE EST UN 12.
VOTRE TOTAL ATTEINT 13.

ARRET OU POURSUITE? POURSUITE

VOTRE CARTE EST UN 1.
VOTRE TOTAL ATTEINT 14.

ARRET OU POURSUITE? POURSUITE

VOTRE CARTE EST UN 12.
VOTRE TOTAL ATTEINT 26.
LE DONNEUR VOUS BAT. VOUS PERDEZ.

A LA FIN DE LA PARTIE 3, VOUS AVEZ $ 505.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.



VOICI MAINTENANT LA DERNIERE CHANCE.SI VOUS GAGNEZ
$300 VOUS POURREZ ALLER JUSQU'AU TOUR BONUS.LE BUT
EST DE DEVINER DANS QUELLE CATEGORIE LE TOTAL DES 5 CARTES
VA RENTRER.VOICI LES CATEGORIES:

1 = 31-40 A 1 CONTRE 1        2 = 41-50 A 3 CONTRE 1
3 = 21-31 A 3 CONTRE 1        4 = 6-20 A 20 CONTRE 1

BONNE CHANCE!!

A CET ENDROIT DU JEU VOUS AVEZ $ 505.

QUELLE CATEGORIE VOULEZ VOUS? 2
QUELLE EST LA MISE? 25

ON ADDITIONNE MAINTENANT LES CARTES.
BONNE CHANCE!
LA CARTE NUMERO 1 EST UN 1.
VOTRE TOTAL ATTEINT: 8.

LA CARTE NUMERO 2 EST UN 11.
VOTRE TOTAL ATTEINT: 19.

LA CARTE NUMERO 3 EST UN 8.
VOTRE TOTAL ATTEINT: 27.

LA CARTE NUMERO 4 EST UN 7.
VOTRE TOTAL ATTEINT: 34.

LA CARTE NUMERO 5 EST UN 10.
VOTRE TOTAL ATTEINT: 44.


A LA FIN DU JEU VOUS AVEZ UN TOTAL  DE $ 580.

VOUS ETES ADMIS POUR LE TOUR-BONUS.
VOULEZ VOUS LE JOUER? OUI

VOICI LE TOUR-BONUS.SI VOUS OBTENEZ UN TOTAL DE 1000
SANS TIRER UN PIQUE,VOUS GAGNEREZ UN GRAND PRIX
DE $10.000.00.VOUS POUVEZ VOUS ARRETER A N'IMPORTE QUEL
MOMENT DU JEU.VOUS GARDEREZ CE QUE VOUS AVEZ GAGNE.BONNE CHANCE!

LES DES ROULENT.
BONNE CHANCE.
LES DES SONT
**** PIQUES 2    ****
LE TOTAL ATTEINT: 2  .
VOUS PERDEZ L'ARGENT DU DERNIER TOUR MAIS VOUS AVEZ
TOUJOURS UN TOTAL FINAL OF $ 58  .

C'EST LA FIN DU JEU.J'ESPERE QUE VOUS L'AVEZ AIME.
```

```
10 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(21);"LE CHOIX DE LA DONNE"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT "CE PROGRAMME SIMULE L'EMISSION DE T.V AMERICAINE,DEALER'S CHOICE."
150 PRINT "VOUS AVEZ $100 POUR DEBUTER.AMUSEZ VOUS BIEN.":PRINT
160 O=100
170 PRINT "POUR LE PREMIER JEU,NOUS ALLONS FAIRE TOURNER LA ROUE DE LA CHANCE."
180 PRINT"LE BUT EST SIMPLE.DEVINEZ QUELLE COULEUR VA APPARAITRE SUR LA"
190 PRINT "ROUE ET VOUS SEREZ PAYE SUIVANT CES TAUX SI VOUS AVEZ RAISON."
200 PRINT:PRINT "LES TAUX SONT LES SUIVANTS:":PRINT
210 PRINT "1 = CARREAUX A UN TAUX DE 11 CONTRE 1      2 = PIQUES A 1 CONTRE 1 ."
220 PRINT "3 = COEURS A 3 CONTRE 1                    4 = TREFLES A 3 CONTRE 1 ."
225 PRINT
230 PRINT "VOUS POUVEZ PARIER JUSQU'A $25.BONNE CHANCE!":PRINT
240 PRINT "SUR QUELLE COULEUR PARIEZ VOUS";:INPUT A
250 IF A > 4 OR A < 1 THEN 270
260 IF A <=4 THEN 280
270 PRINT "*** VOUS AVEZ CHOISI UNE MAUVAISE COULEUR ***":GOTO 240
280 PRINT "QUELLE EST LA MISE";:INPUT B8
290 IF B8 > 25 OR B8 <= 0 THEN 310
300 IF B8 <= 25 THEN 320
310 PRINT "*** VOUS AVEZ MISE AU DELA DES LIMITES DE LA MAISON ***":GOTO 280
320 PRINT:PRINT "D'ACCORD.MAINTENANT QUE VOUS AVEZ MISE,FAISONS TOURNER"
330 PRINT "LA ROUE. BONNE CHANCE!":FOR B1=1 TO 10*570:NEXT B1
340 PRINT "LA ROUE RALENTIT."
350 FOR B1=1 TO 7*570:NEXT B1:PRINT "LA ROUE S'ARRETE."."
360 FOR B1=1 TO 4*570:NEXT B1
370 PRINT "LA COULEUR EST ";:FOR B1=1 TO 4*570
380 NEXT B1
390 Z=INT(4*RND(1)+1):IF Z=1 THEN Z$="CARREAUX" ELSE IF Z=2 THEN Z$="PIQUES"
391 ELSE IF Z=3 THEN Z$="COEURS" ELSE Z$="TREFLES"
392 PRINT "**** ";Z$;" ****"
400 IF Z=A THEN 420
410 IF Z <> A THEN 470
420 ON Z GOTO 430,440,450,460
430 O=O+(11*B8):PRINT "VOUS GAGNEZ SUR LES CARREAUX!":GOTO 480
440 O=O+(1*B8):PRINT "VOUS GAGNEZ SUR LES PIQUES!":GOTO  480
450 O=O+(3*B8):PRINT "VOUS GAGNEZ SUR LES COEURS!":GOTO 480
460 O=O+(3*B8):PRINT "VOUS GAGNEZ SUR LES TREFLES!":GOTO 480
470 O=O-(1*B8):PRINT "VOUS AVEZ PERDU.":GOTO 480
480 PRINT:PRINT "A LA FIN DE LA PARTIE NUMERO 1, VOUS POSSEDEZ $";O;CHR$(8);"."
490 PRINT:PRINT:GOSUB 10000
500 PRINT "VOICI LE JEU DE ' L'ENTRE '.LA REGLE EST LA SUIVANTE: 5 CARTES SERONT
"
510 PRINT "TIREES.SI UNE QUELCONQUE DES CARTES EST EN DESSOUS DE 3 OU PLUS GRAND
E QUE"
520 PRINT "10, LE JEU EST FINI. VOUS POUVEZ PARIER JUSQU'A $30.VOTRE ARGENT"
530 PRINT "SERA DOUBLE A CHAQUE FOIS QUE VOUS AUREZ RAISON.BONNE CHANCE!":PRINT
540 PRINT "QUELLE EST LA MISE";:INPUT A
550 IF A > 30 THEN PRINT "*** VOUS PARIEZ AU DELA DES LIMITES DE LA MAISON ***":
GOTO 540
560 T=T+1:Z=INT(12*RND(1)+1)
570 PRINT "LA CARTE NUMERO";T;"EST UN";Z;CHR$(8);".":B=B+(2*A)
580 IF Z < 3 OR Z > 10 THEN 630
590 IF T=5 THEN 650
600 PRINT "VOUS JOUEZ ENCORE.VOUS AVEZ $";B;CHR$(8);"."
610 PRINT "ARRET OU POURSUITE";:INPUT A$:IF LEFT$(A$,1)="P" THEN 560
620 IF LEFT$(A$,1)="A" THEN 650
630 O=O-A
640 PRINT "VOUS AVEZ PERDU. A LA FIN DE LA PARTIE 2, VOUS AVEZ $";O;CHR$(8);".":
GOTO 660
650 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE. A LA FIN DE LA PARTIE 2, VOUS AVEZ $";B+O;CHR$(8);".
":O=B+O
660 PRINT:PRINT:GOSUB 10000
670 PRINT "VOICI LE JEU DU BLACKJACK <MODELE 'DEALER'S CHOICE'>"
675 PRINT
680 PRINT "LE BUT EST DE BATTRE LE DONNEUR AVEC PLUS DE 17 OU 21 OU"
690 PRINT "MOINS.VOUS POUVEZ MISER JUSQU'A $50.VOUS VOUS ARRETEZ QUAND VOUS VOUL
EZ."
695 PRINT
710 PRINT "SI VOUS FAITES UN BLACKJACK,VOTRE ARGENT EST DOUBLE."
710 PRINT "SI LA MAISON FAIT UN TOTAL DE MOINS DE 17 EN 6 TIRAGES,"
720 PRINT "VOUS CONCERVEZ L'ARGENT DE LA MISE.BONNE CHANCE!":PRINT
730 Z5=0:Z1=0:PRINT "LE DONNEUR TIRE SES CARTES EN PREMIER":PRINT
735 INPUT "ETES VOUS PRET";R$:PRINT
740 C=0:C3=0
750 PRINT "J'Y VAIS:"
760 Q=INT(12*RND(1)+1)
770 Z5=Q+Z5
780 PRINT "LA CARTE EST UN ";Q;CHR$(8);".":C=C+1
790 PRINT "LE TOTAL DU DONNEUR ATTEINT:";Z5;CHR$(8);".":IF C=6 THEN 850
800 IF Z5<17 THEN 760
810 IF Z5 > 21 THEN 910
820 IF Z5=21 THEN 880
830 IF Z5 < 21 THEN 870
840 IF Z5 >= 17 THEN 870
850 IF Z5 < 17 THEN 890
860 IF Z5 >= 17 THEN 800
870 PRINT:PRINT "J'ARRETE.MON TOTAL EST DE";Z5;CHR$(8);".":PRINT
875 PRINT "ALLEZ Y MAINTENANT:":PRINT:GOTO 930
880 PRINT:PRINT "J'AI UN BLACKJACK!":PRINT:GOTO 930
890 PRINT:PRINT "LA MAISON A TIRE MOINS DE 17 POINTS.ESSAYEZ MAINTENANT"
900 PRINT "BATTEZ MOI.";:PRINT:GOTO 930
910 PRINT:PRINT "JE SUIS SOUFFLE. VOUS AVEZ FAIT LE PLUS GRAND TOTAL POSSIBLE"
920 PRINT "MISE DE LA MAISON.":GOTO 1160
930 PRINT "QUELLE EST VOTRE MISE";:INPUT A
940 IF A > O THEN 980
950 IF A > 50 OR A <= 0 THEN 970
960 IF A <= 50 THEN 990
970 PRINT "*** VOUS MISEZ AU DELA DES LIMITES DE LA MAISON ***":GOTO 930
980 PRINT "*** VOUS MISEZ PLUS QUE VOUS N'AVEZ ***":GOTO 930
990 Q1=INT(12*RND(1)+1):PRINT:PRINT "VOTRE CARTE EST UN";Q1;CHR$(8);".":C3=C3+1
1000 Z1=Q1+Z1:PRINT "VOTRE TOTAL ATTEINT";Z1;CHR$(8);"."
1005 IF Z1 > 21 THEN 1120
1010 IF Z1 > 21 THEN 1120
1020 PRINT:PRINT "ARRET OU POURSUITE";:INPUT A$
1030 IF LEFT$(A$,1)="A" THEN 1050
1040 IF LEFT$(A$,1)="P" THEN 990
1050 PRINT:IF Z1=Z5 THEN 1100
1060 IF Z1 < Z5 THEN 1120
1070 IF Z1=21 THEN 1110
1080 IF Z5 <Z1 THEN 1130
1090 IF Z1 < 17 THEN 1140
1100 PRINT "NOUS AVONS LE MEME TOTAL,NOUS ALLONS DONC REJOUER.":GOTO 730
1110 O=O+(2*A):PRINT "VOUS AVEZ VAINCU LE DONNEUR AVEC UN BLACKJACK!!":GOTO 1170
1120 O=O-(1*A):PRINT "LE DONNEUR VOUS BAT. VOUS PERDEZ.":GOTO 1170
1130 O=O+(1*A):PRINT "LE DONNEUR A PERDU. VOUS GAGNEZ!":GOTO 1170
1140 O=O+(1*A):PRINT "LA MAISON A TIRE MOINS DE 17 EN"
1150 PRINT "6 TIRAGES. VOUS RECUPEREZ L'ARGENT QUE VOUS AVEZ MISE!":GOTO 1170
1160 O=O+50:PRINT "GARDEZ LE AVEC NOS MEILLEURS VOEUX.":GOTO 1170
1170 PRINT:PRINT "A LA FIN DE LA PARTIE 3, VOUS AVEZ $";O;CHR$(8);"."
1180 IF O<=0 THEN 1580
1190 PRINT:PRINT:GOSUB 10000
1200 PRINT "VOICI MAINTENANT LA DERNIERE CHANCE.SI VOUS GAGNEZ "
1210 PRINT "$300 VOUS POURREZ ALLER JUSQU'AU TOUR BONUS.LE BUT"
1220 PRINT "EST DE DEVINER DANS QUELLE CATEGORIE LE TOTAL DES 5 CARTES "
1230 PRINT "VA RENTRER.VOICI LES CATEGORIES:":PRINT
1240 PRINT "1 = 31-40 A 1 CONTRE 1      2 = 41-50 A 3 CONTRE 1 "
1250 PRINT "3 = 21-31 A 3 CONTRE 1      4 = 6-20 A 20 CONTRE 1 "
1260 PRINT:PRINT "BONNE CHANCE!!":PRINT
1270 PRINT "A CET ENDROIT DU JEU VOUS AVEZ $";O;CHR$(8);".":PRINT
1280 PRINT "QUELLE CATEGORIE VOULEZ VOUS";:INPUT A
1290 IF A <= 4 THEN 1320
1300 IF A > 4 THEN 1310
1310 PRINT "*** VOUS PARIEZ SUR UNE MAUVAISE CATEGORIE ***":GOTO 1280
1320 PRINT "QUELLE EST LA MISE";:INPUT B:PRINT
1330 IF B <= O THEN 1360
1340 IF B > O THEN 1350
1350 PRINT "*** VOUS MISEZ AU DELA DE VOS MOYENS ***":GOTO 1320
1360 PRINT "ON ADDITIONNE MAINTENANT LES CARTES.":PRINT "BONNE CHANCE!"
1370 Q=INT(12*RND(1)+1):C1=C1+1
1380 PRINT "LA CARTE NUMERO";C1;"EST UN";Q;CHR$(8);"."
1390 Z=Z+Q:PRINT "VOTRE TOTAL ATTEINT:";Z;CHR$(8);".":PRINT
1400 IF C1=5 THEN 1420
1410 GOTO 1370
1420 ON A GOTO 1430,1460,1490,1520
1430 IF Z < 31 THEN 1540
1440 IF Z < 40 THEN 1550
1450 IF Z > 40 THEN 1540
1460 IF Z < 41 THEN 1540
1470 IF Z < 50 THEN 1560
1480 IF Z > 50 THEN 1540
1490 IF Z < 21 THEN 1540
1500 IF Z < 31 THEN 1560
1510 IF Z > 31 THEN 1540
1520 IF Z < 6 THEN 1540
1530 IF Z < 20 THEN 1570
1540 O=O-(1*B):PRINT "VOUS PERDEZ.":GOTO 1580
1550 O=O+(1*B):PRINT "VOUS GAGNEZ!":GOTO 1580
1560 O=O+(3*B):GOTO 1580
1570 O=O+(20*B):PRINT "VOUS GAGNEZ!":GOTO 1580
1580 PRINT:PRINT "A LA FIN DU JEU VOUS AVEZ UN TOTAL  DE $";O;CHR$(8);"."
1590 IF O < 300 THEN 1940
1600 FOR X=1 TO 6:PRINT CHR$(7);:FOR B1=1 TO 570:NEXT B1:NEXT X
1605 PRINT CHR$(26)
1610 PRINT "VOUS ETES ADMIS POUR LE TOUR-BONUS."
1620 PRINT "VOULEZ VOUS LE JOUER";:INPUT A$:PRINT
1630 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1940
1640 PRINT "VOICI LE TOUR-BONUS.SI VOUS OBTENEZ UN TOTAL DE 1000"
1650 PRINT "SANS TIRER UN PIQUE,VOUS GAGNEREZ UN GRAND PRIX"
1660 PRINT "DE $10.000.00.VOUS POUVEZ VOUS ARRETER A N'IMPORTE QUEL"
1670 PRINT "MOMENT DU JEU.VOUS GARDEREZ CE QUE VOUS AVEZ GAGNE.BONNE CHANCE!"
1680 PRINT
1690 DIM A(5),B(4):A9$="PIQUES"
1700 PRINT "LES DES ROULENT.":PRINT "BONNE CHANCE."
1710 PRINT "LES DES SONT"
1720 FOR B1=1 TO 570*5:NEXT B1
1730 X=INT(5*RND(1)+1)
1740 A(1)=50:A(2)=100:A(3)=150:A(4)=200:A(5)=0
1750 Y=INT(4*RND(1)+1)
1760 B(1)=50:B(2)=100:B(3)=150:B(4)=200
1770 IF A(X)=0 THEN 1790
1780 PRINT "**** ";A(X)+B(Y);"****";
1785 PRINT "LE TOTAL ATTEINT:";A(X)+B(Y);CHR$(8);".":GOTO 1810
1790 PRINT "**** ";A9$;B(Y);"****"
1800 PRINT "LE TOTAL ATTEINT:";B(Y);CHR$(8);".":GOTO 1870
1810 B7=B7+(A(X)+B(Y)):PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT";B7;CHR$(8);".":PRINT
1815 IF B7 >= 1000 THEN 1890
1820 PRINT "ARRET OU POURSUITE":INPUT B$
1830 IF LEFT$(B$,1)="P" THEN 1700
1840 PRINT "C'EST HABILE.VOUS GAGNEZ L'ARGENT DU DEBUT DU JEU PLUS"
1850 PRINT "CELUI DU TOUR-BONUS.A LA FIN DU JEU VOUS AVEZ UN"
1860 PRINT " TOTAL FINAL DE $";B7+O;CHR$(8);".":GOTO 1940
1870 PRINT "VOUS PERDEZ L'ARGENT DU DERNIER TOUR MAIS VOUS AVEZ"
1880 PRINT "TOUJOURS UN TOTAL FINAL OF $";O;CHR$(8);"."
1885 GOTO 1940
1890 FOR T=1 TO 3:PRINT CHR$(7);:FOR B1=1 TO 570:NEXT B1:NEXT T
1900 B7=O+10000:PRINT TAB(15);"**** FELICITATIONS ****"
1910 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE LE GRAND PRIX.A LA FIN DU JEU,VOUS AVEZ"
1920 FOR P=1 TO 3:PRINT:NEXT P
1930 PRINT TAB(18);:PRINT USING "***** $$#,### *****";B7
1940 PRINT:PRINT "C'EST LA FIN DU JEU.J'ESPERE QUE VOUS L'AVEZ AIME."
1950 PRINT:PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR ARRETER.";XX$:
1955 END
10000 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
10010 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(26)
10020 RETURN
```

Deepspace (Hyperespace)

Ce jeu est une des versions possibles de « Bataille dans l'espace ». Vous jouez le rôle du commandant, soit d'un patrouilleur, soit d'un croiseur, soit d'un bateau de combat. Vous choisissez les armes et le système planétaire où vous allez patrouiller. Allons, il est temps d'engager le combat.

Vous avez d'autant plus de chances de détruire l'ennemi que vous en êtes plus rapproché. Bien sûr, de ce fait, vous augmentez aussi ses chances de vous atteindre. Si donc, vous vous rapprochez trop près de votre ennemi, cela peut vous causer des dégâts. Quand l'estimation des dégâts causés à un vaisseau atteint ou dépasse la valeur 100, il est détruit.

Suggestion : vous pouvez changer le temps qui s'écoule entre deux comptes rendus. Vous écourtez ainsi le jeu car vous pouvez alors vous rapprocher de votre ennemi dans un temps moindre.

Ce programme parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mars-avril 1976.

```
                        HYPERESPACE
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES DANS L'HYPERESPACE,C'EST UNE SIMULATION TACTIQUE
DE COMBAT VAISSEAU A VAISSEAU EN HYPER-ESPACE.

VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

VOUS FAITES PARTI D'UN GROUPE DE CAPITAINES DESIGNES POUR PATROUILLER
DANS UNE SECTION-FRONTIERE DE VOTRE EMPIRE GALACTIQUE
TOUTES VOS RENCONTRES SE FERONT ICI CONTRE DES VAISSEAUX
ENNEMIS.ON VOUS DEMANDERA D'ABORD DE CHOISIR UN VAISSEAU
PARMI TROIS TYPES,CHACUN AYANT CES PROPRES CARACTERISTIQUES:

     TYPE            VITESSE      ESPACE CARGO    PROTECTION
     ------          -------      ------------    ----------
1- VEDETTE           10X          16              1
2- CROISER           4X           24              2
3- VAISSEAU          2X           30              5
   DE COMBAT

LA VITESSE DONNEE EST RELATIVE AUX AUTRES VAISSEAUX.
L'ESPACE CARGO EST LE NOMBRE D'UNITE -ESPACE A BORD DU NAVIRE
QUI PEUVENT ETRE REMPLIES D'ARMES.
LA PROTECTION EST LA PUISSANCE RELATIVE DE L'ARMURE DU VAISSEAU
ET DES CHAMPS DE FORCE.

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.


UNE FOIS QU'UN VAISSEAU A ETE CHOISI,ON VOUS DEMANDERA
DE LUI CHOISIR DES ARMES DANS LA LISTE SUIVANTE:

     TYPE                            ESPACE-CARGO     PUISS. RELAT
     ------                          ------------     ------------
1- RAMPES PHASERS                         12                4
2- MISSILE ANTI-MATIERE                    4               20
3- LANCE  HYPERSPACE                       4               16
4- TORPILLE PHOTON                         2               10
5- CHAMP. NEUTRALISANT ANTI HYPERON       20                6

LES ARMES #1 & #5 PEUVENT TIRER 100 FOIS CHACUNE; LES AUTRES NE
PEUVENT TIRER QU'UNE FOIS .

LE CHARGEMENT TYPIQUE D'UN CROISER PEUT CONSISTER EN:
            1-#1 RAMPES PHASER          = 12
            2-#3 LANCES HYPERSPACE      =  8
            2-#4 TORPILLES PHOTON       =  4
                                       ---------
                                      24 UNITES-CARGO

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

ATTENTION:FAIRE FEU AU MOYEN D'ARMES HAUT RAYONNEMENT A COURTE
PORTEE (<100) PEUT ETRE DANGEREUX POUR VOTRE VAISSEAU,ET
LES DOMMAGES MINIMUMS PEUVENT ATTEINDRE 200 DANS CERTAINES CIRCONSTANCES.

LA PORTEE EST DONNEE EN MILLIERS DE KILOMETRES.

      TABLE DES MANOEUVRES
      --------------
1         PHASERS FEU
2          MISSILE ANTI-MATIERE FEU
3           LANCE HYPERSPACE FEU
4          TORPILLE PHOTON FEU
5         CHAMP NEUTRALISANT ANTI HYPERON ACTIVE
6         AUTO-DESTRUCTION
7         CHANGEMENT DE VITESSE
8         DESENGAGEMENT
9         POURSUITE DE LA ROUTE

VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE TROIS SYSTEMES POUR PATROUILLER.
1 - ORION
2 - DENEB
3 - ARCTURUS
CHOISISSEZ UN SYSTEME (1-3)? 3
QUEL NAVIRE SPACIAL VOULEZ VOUS (1-3)? 2
VOUS AVEZ 24 UNITES D'ESPACE-CARGO A REMPLIR D'ARMES.
CHOISISSEZ UNE ARME ET LA QUANTITE QUE VOUS DESIREZ? 1,1
VOUS AVEZ 12 UNITES D'ESPACE-CARGO A REMPLIR D'ARMES.
CHOISISSEZ UNE ARME ET LA QUANTITE QUE VOUS DESIREZ? 2,1
VOUS AVEZ 8 UNITES D'ESPACE-CARGO A REMPLIR D'ARMES.
CHOISISSEZ UNE ARME ET LA QUANTITE QUE VOUS DESIREZ? 3,1
VOUS AVEZ 4 UNITES D'ESPACE-CARGO A REMPLIR D'ARMES.
CHOISISSEZ UNE ARME ET LA QUANTITE QUE VOUS DESIREZ? 4,2

DISTANCE DE LA CIBLE: 743.491
VITESSE RELATIVE: 3.24654
ACTION? 9


DISTANCE DE LA CIBLE: 682.097
VITESSE RELATIVE: 3.24654
ACTION? 9


DISTANCE DE LA CIBLE: 620.703
VITESSE RELATIVE: 3.24654
ACTION? 7
CHANGEMENT A EFFECTUER? .5

DISTANCE DE LA CIBLE: 620.703
VITESSE RELATIVE: 3.74654
ACTION? 4
LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE: 4.58858
LES RAPPORTS DES DOMMAGES NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE: 5.20508


DISTANCE DE LA CIBLE: 547.271
VITESSE RELATIVE: 3.74654
ACTION? 1
LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE: 5.3724
LES RAPPORTS DES DOMMAGES NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE: 11.7754


DISTANCE DE LA CIBLE: 473.839
VITESSE RELATIVE: 3.74654
ACTION? 3
LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE: 23.1197
LES RAPPORTS DES DOMMAGES NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE: 20.3527


DISTANCE DE LA CIBLE: 400.407
VITESSE RELATIVE: 3.74654
ACTION? 2
LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE: 47.8738
LES RAPPORTS DES DOMMAGES NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE: 32.0649


DISTANCE DE LA CIBLE: 326.975
VITESSE RELATIVE: 3.74654
ACTION? 7
CHANGEMENT A EFFECTUER? -2

DISTANCE DE LA CIBLE: 326.975
VITESSE RELATIVE: 1.74654
ACTION? 1
LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE: 54.5828
LES RAPPORTS DES DOMMAGES NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE: 49.1026


DISTANCE DE LA CIBLE: 298.689
VITESSE RELATIVE: 1.74654
ACTION? 8
AUTRE BA TAILLE? NON

ESSAYEZ A NOUVEAU PLUS TARD!

Ok
```

```
100 PRINT CHR$(26);TAB(24);"HYPERESPACE"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT
150 PRINT "VOUS ETES DANS L'HYPERESPACE,C'EST UNE SIMULATION TACTIQUE"
160 PRINT "DE COMBAT VAISSEAU A VAISSEAU EN HYPER-ESPACE."
165 PRINT
170 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";:INPUT I$
180 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 610
190 PRINT CHR$(26)
200 PRINT "VOUS FAITES PARTI D'UN GROUPE DE CAPITAINES DESIGNES POUR PATROUILLER
"
```

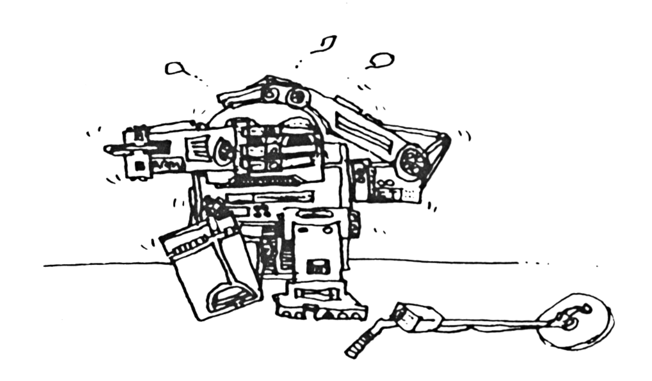
```
210 PRINT"DANS UNE SECTION-FRONTIERE DE VOTRE EMPIRE GALACTIQUE"
220 PRINT"TOUTES VOS RENCONTRES SE FERONT ICI CONTRE DES VAISSEAUX"
230 PRINT"ENNEMIS.ON VOUS DEMANDERA D'ABORD DE CHOISIR UN VAISSEAU"
240 PRINT"PARMI TROIS TYPES,CHACUN AYANT SES PROPRES CARACTERISTIQUES:"
260 PRINT:PRINT "     TYPE","    VITESSE","ESPACE CARGO","PROTECTION"
265 PRINT "     ------","    -------","------------","----------"
270 PRINT "1- VEDETTE","                10X","     16","      1"
280 PRINT "2- CROISER","                4X","      24","      2"
290 PRINT "3- VAISSEAU DE COMBAT","  2X","      30","      5"
310 PRINT:PRINT"LA VITESSE DONNEE EST RELATIVE AUX AUTRES VAISSEAUX."
320 PRINT"L'ESPACE CARGO EST LE NOMBRE D'UNITE -ESPACE A BORD DU NAVIRE"
330 PRINT "QUI PEUVENT ETRE REMPLIES D'ARMES."
340 PRINT"LA PROTECTION EST LA PUISSANCE RELATIVE DE L'ARMURE DU VAISSEAU"
350 PRINT "ET DES CHAMPS DE FORCE."
360 GOSUB 10000
370 PRINT:PRINT "UNE FOIS QU'UN VAISSEAU A ETE CHOISI,ON VOUS DEMANDERA"
380 PRINT"DE LUI CHOISIR DES ARMES DANS LA LISTE SUIVANTE:"
390 PRINT
400 PRINT "     TYPE                              ESPACE-CARGO    PUISS. RELAT"
405 PRINT "     -----                             ------------    ------------"
410 PRINT "1- RAMPES PHASERS                          12                  4"
420 PRINT "2- MISSILE ANTI-MATIERE                     4                 20"
430 PRINT "3- LANCE  HYPERSPACE                        4                 16"
440 PRINT "4- TORPILLE PHOTON                          2                 10"
450 PRINT "5- CHAMP NEUTRALISANT ANTI HYPERON  20                         6"
470 PRINT:PRINT "LES ARMES #1 & #5 PEUVENT TIRER 100 FOIS CHACUNE; LES AUTRES NE
"
480 PRINT"PEUVENT TIRER QU'UNE FOIS ."
485 PRINT
490 PRINT "LE CHARGEMENT TYPIQUE D'UN CROISER PEUT CONSISTER EN:"
500 PRINT "            1-#1 RAMPES PHASER          = 12"
510 PRINT "            2-#3 LANCES HYPERSPACE      =  8"
520 PRINT "            2-#4 TORPILLES PHOTON       =  4"
530 PRINT "                                        ---------"
540 PRINT "                                   24 UNITES-CARGO"
545 GOSUB 10000
550 PRINT"ATTENTION:FAIRE FEU AU MOYEN D'ARMES HAUT RAYONNEMENT A COURTE"
560 PRINT"PORTEE (<100) PEUT ETRE DANGEREUX POUR VOTRE VAISSEAU,ET"
570 PRINT"LES DOMMAGES MINIMUMS PEUVENT ATTEINDRE 200 DANS CERTAINES CIRCONSTANC
ES."
590 PRINT:PRINT"LA PORTEE EST DONNEE EN MILLIERS DE KILOMETRES."
600 GOTO 640
610 PRINT"VOULEZ VOUS UN TABLEAU DES MANOEUVRES";:INPUT M$
620 IF LEFT$(M$,1)="N" THEN 770
640 PRINT
650 PRINT "     TABLE DES MANOEUVRES":PRINT "     ---------------"
670 PRINT " 1       PHASERS FEU"
680 PRINT " 2        MISSILE ANTI-MATIERE FEU"
690 PRINT " 3        LANCE HYPERSPACE FEU"
700 PRINT " 4        TORPILLE PHOTON FEU"
710 PRINT " 5       CHAMP NEUTRALISANT ANTI HYPERON ACTIVE"
720 PRINT " 6       AUTO-DESTRUCTION"
730 PRINT " 7       CHANGEMENT DE VITESSE"
740 PRINT " 8       DESENGAGEMENT"
750 PRINT " 9       POURSUITE DE LA ROUTE"
770 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE TROIS SYSTEMES POUR PATROUILLER."
780 PRINT "1 - ORION"
790 PRINT "2 - DENEB"
800 PRINT "3 - ARCTURUS"
810 PRINT "CHOISISSEZ UN SYSTEME (1-3)";:INPUT S9
820 IF S9=1 THEN 2380
830 IF S9=2 THEN 2430
840 GOTO 2480
850 D0=0
860 D1=0
870 N1=0
880 N2=0
890 N3=0
900 N4=0
910 D=0
920 PRINT "QUEL NAVIRE SPATIAL VOULEZ VOUS (1-3)";:INPUT S
930 ON S GOTO 1790,1830,1870
960 GOTO 920
970 C=C0
980 PRINT "VOUS AVEZ";C;"UNITES D'ESPACE-CARGO A REMPLIR D'ARMES."
990 PRINT "CHOISISSEZ UNE ARME ET LA QUANTITE DESIREE";:INPUT W,N
1000 ON W GOTO 1910,2010,2100,2190,2280
1050 GOTO 980
1060 IF N*C1>C THEN 2530
1070 C=C-N*C1
1080 ON W GOTO 1990,2080,2170,2260
1120 GOTO 2360
1130 IF C>1 THEN 980
1140 REM
1150 S1=S0*RND(0)
1160 R=(3*RND(0)+5)*100
1180 PRINT:PRINT "DISTANCE DE LA CIBLE:";R
1190 PRINT "VITESSE RELATIVE:";S1
1200 PRINT "ACTION";:INPUT M
1210 ON M GOTO 1940,2030,2120,2210,2310,1660,1390,2760
1290 IF R<500 THEN 1500
1300 IF S1>0 THEN 1330
1310 R=R+(S1*8.3)^1.25
1320 GOTO 1340
1330 R=R-(S1*8.3)^1.25
1340 IF R>1500 THEN 2590
1350 IF R>0 THEN 1370
1360 R=-R
1370 PRINT
1380 GOTO 1180
1390 PRINT "CHANGEMENT A EFFECTUER";:INPUT S2
1400 IF (S1+S2)>S0 THEN 2550
1410 S1=S1+S2
1420 GOTO 1180
1430 F0=P1*(Z/R)^1.5
1440 REM
1450 D0=(2*F0+3*F0*RND(0))/5
1460 D=D+D0
1470 PRINT "LES RADARDS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES ENNEMIS DE:";D
1480 IF D>99 THEN 2720
1490 GOTO 1510
1500 D0=0
1510 REM
1520 K=E1+E2*RND(0)
1530 REM
1540 E=E3+E4*RND(0)+5/P0*RND(0)
1550 REM
1560 F3=E*(K/R)^1.85
1570 D2=(3*F3+3*F3*RND(0))/5.5
1580 D1=D1+D2
1590 IF (Z*D0)/(R*500)>2.2 THEN 1620
1600 D3=D0*2/(R^2*P0)
1610 D1=D1+D3
1620 PRINT "LES RAPPORTS NOUS SIGNALENT DES DOMMAGES DE:";D1
1630 IF D1>99 THEN 2740
1640 IF D>99 THEN 2760
1650 GOTO 1300
1660 PRINT "LE SYSTEME D'AUTO-DESTRUCTION EST ENCLENCHE!!"
1670 PRINT "INTRODUISEZ 1 POUR LE DESAMORCER";:INPUT U
1680 IF U=1 THEN 1700
1690 GOTO 1290
1700 PRINT "AUTO-DESTRUCTION ACCOMPLIE."
1710 IF R>60 THEN 1740
1720 PRINT "VAISSEAU ENNEMI DETRUIT AUSSI."
1730 GOTO 2760
1740 D4=3200/R
1750 D=D+D4
1760 IF D>99 THEN 1720
1770 PRINT "LE VAISSEAU ENNEMI A SURVECU AVEC DES DOMMAGES DE:";D;
1780 GOTO 2760
1790 S0=10
1800 C0=16
1810 P0=1
1820 GOTO 970
1830 S0=4
1840 C0=24
1850 P0=2
1860 GOTO 970
1870 S0=2
1880 C0=30
1890 P0=5
1900 GOTO 970
1910 C1=12
1930 GOTO 1060
1940 P1=4
1950 IF N1=0 THEN 2160
1960 N1=N1-1
1970 Z=200
1980 GOTO 1430
1990 N1=N1+N
2000 GOTO 1130
2010 C1=4
2020 GOTO 1060
2030 P1=20
2040 IF N2=0 THEN 2640
2050 N2=N2-1
2060 Z=500
2070 GOTO 1430
2080 N2=N2+N
2090 GOTO 1130
2100 C1=4
2110 GOTO 1060
2120 P1=16
2130 IF N3=0 THEN 2660
2140 N3=N3-1
2150 Z=550
2160 GOTO 1430
2170 N3=N3+N
2180 GOTO 1130
2190 C1=2
2200 GOTO 1060
2210 P1=10
2220 IF N4=O THEN 2680
2230 N4=N4-1
2240 Z=400
2250 GOTO 1430
2260 N4=N4+N
2270 GOTO 1130
2280 C1=.2
2290 N=100
2300 GOTO 1060
2310 P1=6
2320 IF N5=0 THEN 2700
2330 N5=N5-1
2340 Z=250
2350 GOTO 1430
2360 N5=N5+N
2370 GOTO 1130
2380 E1=150
2390 E2=500
2400 E3=3
2410 E4=4
2420 GOTO 850
2430 E1=200
2440 E2=350
2450 E3=4
2460 E4=3
2470 GOTO 850
2480 E1=150
2490 E2=400
2500 E3=5
2510 E4=2
2520 GOTO 850
2530 PRINT "PAS SUFFISAMMENT D'ESPACE.RECHOISISSEZ."
2540 GOTO 980
2550 PRINT "CHANGEMENT AU DELA DU MAXIMUM POSSIBLE."
2560 PRINT "AUGMENTATION MAXIMUM."
2570 S1=S0
2580 GOTO 1300
2590 PRINT "HORS DE LA PORTEE DES SENSEURS.DESENGAGEMENT AUTOMATIQUE."
2600 GOTO 2760
2610 PRINT "RAMPES PHASER VIDES."
2620 PRINT "CHOISISSEZ UNE AUTRE METHODE D'ACTION."
2630 GOTO 1200
2640 PRINT"TOUS LES MISSILES ANTI-MATIERE SONT EPUISES."
2650 GOTO 2620
2660 PRINT "TOUTES LES LANCES HYPERESPACE SONT EPUISEES."
2670 GOTO 2620
2680 PRINT "TOUS LES TUBES TORPILLES PHOTON VIDES."
2690 GOTO 2620
2700 PRINT "CHAMP NEUTRALISANT ANTI-HYPERON EPUISE."
2710 GOTO 2620
2720 PRINT "VAISSEAU ENNEMI DETRUIT!"
2730 GOTO 1510
2740 PRINT "VOTRE VAISSEAU A ETE DETRUIT!"
2760 PRINT "AUTRE BATTAILLE";:INPUT R$
2770 IF LEFT$(R$,1)="O" THEN 810
2780 PRINT:PRINT "ESSAYEZ A NOUVEAU PLUS TARD!":PRINT
2790 END
10000 PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
10010 PRINT CHR$(26)
10020 RETURN
```

Defuse (Désamorçage)

Au cours de ce jeu, vous vous trouvez dans un immeuble expérimental qui contient un million de chambres. L'immeuble fait cent chambres de long, cent chambres de profondeur et cent chambres de haut.

Vous venez de recevoir un coup de téléphone d'un artificier fou qui vous a annoncé qu'il avait caché une bombe quelque part dans l'immeuble. Vous disposez heureusement d'un détecteur de bombe qui émet un signal de plus en plus fort quand vous vous rapprochez de la bombe. Vous commencez en bas à droite de l'immeuble, dans la chambre 0,0,0. En suivant les indications du signal que vous donne votre détecteur, vous pouvez essayer de chercher la bombe dans une nouvelle chambre toutes les dix secondes. Vous avez deux cents secondes, soit dix essais pour la trouver.

Il est assez facile de trouver la bombe une fois que vous avez commencé à comprendre comment marche votre détecteur. Mais nous n'allons quand même pas vous le dévoiler et vous en dire le secret.



```
                         DESAMORCAGE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES DANS UN IMMEUBLE EXPERIMENTAL QUI CONTIENT
1,000,000 DE CHAMBRES. L'IMMEUBLE FAIT 100 CHAMBRES
DE LONG (0-99), 100 CHAMBRES DE PROFONDEUR (0-99), AND 100 CHAMBRES DE HAUT (0-9
9).

UNE BOMBE EST CACHEE A L'INTERIEUR. ELLE EMET UN SIGNAL QUI
S'AMPLIFIE SI VOUS VOUS APPROCHEZ. VOUS AVEZ 200 SECONDES
POUR LA DESAMORCER.

SIGNAL          L    P    H              SEC            COORDONNEES (L,P,H)
-------        ---  ---  ---             ---            --------------------
6869.76         0    0    0               0             ? 90,90,90
4039.34        90   90   90              10             ? 80,80,90
4049.44        80   80   90              20             ? 80,80,80
5049.44        80   80   80              30             ? 80,80,70
6049.44        80   80   70              40             ? 90,80,70
6049.34        90   80   70              50             ? 80,90,70
6039.44        80   90   70              60             ? 80,80,60
7049.44        80   80   60              70             ? 80,80,50
8049.44        80   80   50              80             ? 80,80,40
9049.44        80   80   40              90             ? 80,80,20
8950.56        80   80   20             100             ? 80,80,30
9950.56        80   80   30             110             ? 80,80,31
9949.44        80   80   31             120             ? 80,80,29
9850.56        80   80   29             130             ? 81,80,30
9950.57        81   80   30             140             ? 82,80,30
9950.58        82   80   30             150             ? 85,80,30
9950.61        85   80   30             160             ? 90,80,30
9950.66        90   80   30             170             ? 90,90,30
9960.66        90   90   30             180             ? 95,95,30
9965.71        95   95   30             190             ? 97,97,30

BOOOOOOMMM!!!
VOUS EXPLOSEZ .L'IMMEUBLE EXPLOSE.
LA BOMBE SE TROUVAIT AUX COORDONNEES (L,P,H): 24  30  31

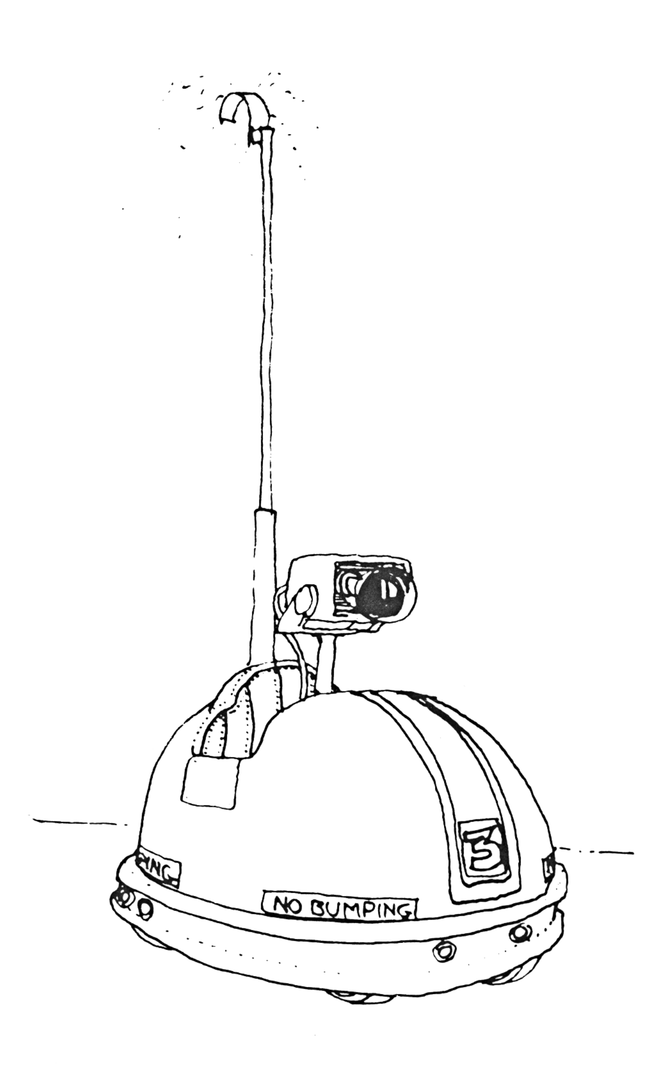

VOULEZ-VOUS ENCORE JOUER? OUI

SIGNAL          L    P    H              SEC            COORDONNEES (L,P,H)
-------        ---  ---  ---             ---            --------------------
2194.49         0    0    0               0             ? 0,0,50
7194.49         0    0   50              10             ? 0,0,60
8194.49         0    0   60              20             ? 0,0,70
9194.49         0    0   70              30             ? 0,0,90
8805.51         0    0   90              40             ? 0,0,80
9805.51         0    0   80              50             ? 10,0,80
9805.41        10    0   80              60             ? 0,10,80
9795.51         0   10   80              70             ? 0 0,85
9305.51         0    0   85              80             ? 0,0,79
9905.51         0    0   79              90             ? 10,0 7^
9905.41        10    0   79             100             ? 0,0,78
9994.49         0    0   78             110             ? 0,0,77
9894.49         0    0   77             120             ? 10,10,78
9995.41        10   10   78             130             ? 20,20,78
9985.31        20   20   78             140             ? 15,15,78
9990.36        15   15   78             150             ? 11,11,78
9994.40        11   11   78             160             ? 11,10,78
9995.40        11   10   78             170             ? 10,11,78
9994.41        10   11   78             180             ? 10,10,78
9995.41        10   10   78             190             ? 10,10,79

BOOOOOOMMM!!!
VOUS EXPLOSEZ .L'IMMEUBLE EXPLOSE.
LA BOMBE SE TROUVAIT AUX COORDONNEES (L,P,H): 51  5  78
VOULEZ-VOUS ENCORE JOUER? NON
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26);"DESAMORCAGE"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "VOUS ETES DANS UN IMMEUBLE EXPERIMENTAL QUI CONTIENT"
20 PRINT "1,000,000 DE CHAMBRES. L'IMMEUBLE FAIT 100 CHAMBRES"
30 PRINT "DE LONG (0-99), 100 CHAMBRES DE PROFONDEUR (0-99), AND 100 CHAMBRES DE HAUT (0-99)."
40 PRINT:PRINT "UNE BOMBE EST CACHEE A L'INTERIEUR. ELLE EMET UN SIGNAL QUI "
50 PRINT "S'AMPLIFIE SI VOUS VOUS APPROCHEZ. VOUS AVEZ 200 SECONDES"
60 PRINT "POUR LA DESAMORCER."
70 PRINT:A=INT(100*RND(1)):B=INT(100*RND(1))
80 C=INT(100*RND(1)):IF A>0 THEN 90
85 IF B>0 THEN 90
87 IF C=0 THEN 80
90 D=0:E=0:F=0:G=0
100 PRINT "SIGNAL";TAB(15);"L";TAB(20);"P";TAB(25);"H";
105 PRINT TAB(35);"SEC";TAB(50);"COORDONNEES (L,P,H)"
106 PRINT "-------";TAB(14);"---";TAB(19);"---";TAB(24);"---";
    TAB(35);"---";TAB(50);"--------------------"
110 PRINT USING "####.##";10000-ABS((A/100+B+C*100)-(D/100+E+F*100));
112 PRINT TAB(13);:PRINT USING "###  ###  ###          ###";
    D,E,F,G;:PRINT TAB(50);
120 INPUT D,E,F:G=G+10:IF A<>D THEN 130
125 IF B<>E THEN 130
127 IF C=F THEN 170
130 IF G=200 THEN 140
135 GOTO 180
140 PRINT:PRINT "BOOOOOOMMM!!!":PRINT "VOUS EXPLOSEZ .L'IMMEUBLE EXPLOSE."
145 PRINT "LA BOMBE SE TROUVAIT AUX COORDONNEES (L,P,H):";A;B;C:PRINT
150 PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS ENCORE JOUER";
160 INPUT Z$:IF LEFT$(Z$,1)="O" THEN 70
165 GOTO 999
170 PRINT "LA BOMBE A ETE DESAMORCEE EN ";G;"SECONDES!!!":GOTO 150
180 IF D>99 THEN 200
183 IF D<0 THEN 200
185 IF E>99 THEN 200
187 IF E<0 THEN 200
190 IF F>99 THEN 220
195 IF F<0 THEN 230
197 GOTO 110
200 PRINT "VOUS PASSEZ A TRAVERS UNE FENETRE AU";:IF F<4 THEN 240
205 PRINT F;"IEME ETAGE!!!"
210 PRINT "VOUS ETES MORT ET";200-G;"SECONDES PLUS TARD L'IMMEUBLE"
215 PRINT "EXPLOSE!!!":GOTO 150
220 PRINT "VOUS ETES MAINTENANT";F*9;"PIEDS AU DESSUS DU SOL!!!":GOTO 210
230 PRINT "VOUS ETES MAINTENANT";-1*(F*9)"PIEDS SOUS TERRE!!!":GOTO 210
240 ON F GOTO 250,260,270
250 PRINT " PREMIER ETAGE!!!":GOTO 210
260 PRINT " SECOND ETAGE!!!":GOTO 210
270 PRINT " 3IEME ETAGE!!!":GOTO 210
999 END
```

Dodgem



Ce jeu a été conçu en 1972 par Colin Vout, alors étudiant à l'Université de Cambridge. Martin Gardner en a fait une très grande publicité en le citant dans la revue *Scientific American* en juin 1975. Des instructions complètes sont données dans le listing d'exécution donné en exemple.

Il peut se jouer à deux joueurs, auquel cas l'ordinateur sert d'arbitre, ou à un seul joueur ayant l'ordinateur comme adversaire. Soit dit en passant, l'ordinateur joue singulièrement bien, ce qui n'a rien d'étonnant puisque Dodgem a été écrit par le très talentueux et prolifique Mac Oglesby.

```
                          DODGEM
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN  NEW JERSEY

VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI DE DODGEM? OUI

VOICI UN SIMPLE TABLEAU DE JEU:

1 . . . .
2 . . . .
3 . . . .
4 . . . .
. A B C D

DEUX FAMILLES DE PIECES (CHIFFRES ET LETTRES) CONCOURRENT A
PARTIR DES ANGLES DROITS
A TRAVERS UN CARRE.LES LIEUX VACANTS SONT MONTRES
PERIODIQUEMENT.
VOUS CHOISISSEZ LA DIMENSION DU TABLEAU (CELUI QUI EST AU
DESSUS A UNE TAILLE DE 5.)
   N
   :
O---E
   :
   S

LE BUT EST DE DEPLACER TOUTES VOS PIECES A TRAVERS LE TABLEAU
VERS LE BORD OPPOSE.LES CHIFFRES NE QUITTENT LE TABLEAU QUE
PAR LE COTE EST;LES LETTRES SEULEMENT PAR LE NORD.LE VAINQUEUR
EST LE JOUEUR DONT LES PIECES ONT TOUTES QUITTEES LE TABLEAU.

ENTREZ 'RETURN'POUR CONTINUER.

LES JOUEURS JOUENT A TOUR DE ROLE,DEPLACANT UNE DE LEURS PIECES
VERS UN LIEU ADJACANT VACANT.
IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT EN DIAGONALE,PAS DE SAUTS,NI
CAPTURES.
LES CHIFFRES NE PEUVENT PAS ALLER VERS L'OUEST,NI LES LETTRES VERS LE SUD.

POUR DEPLACER UNE PIECE,TAPEZ SON NOM ET LA PREMIERE LETTRE
DE LA DIRECTION DESIREE. EXEMPLES:
 2E SIGNIFIE QUE LA PIECE 2 VEUT ALLER VERS L'EST
 BO SIGNIFIE QUE LA PIECE B VEUT ALLER VERS L'OUEST.

N.B:VOUS PERDEZ LE JEU SI VOTRE DEPLACEMENT EMPECHE VOTRE
ADVERSAIRE DE SE DEPLACER.

ENFIN,VOUS POUVEZ TAPER R POUR VOUS RENDRE ET A POUR
DEMANDER DE L'AIDE.


DIMENSION DU TABLEAU (3-6)? 4
COMBIEN Y A T IL DE JOUEURS (1 OU 2)? 1
D'ACCORD,L'ORDINATEUR S'OCCUPE DES CHIFFRES.
QUI COMMENCE (1=ORDINATEUR, 2=VOUS)? 2

ALLONS Y...

  1  .  .  .
  2  .  .  .
  3  .  .  .
  .  A  B  C

LETTRES BOUGENT? AN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 1E

  .  1  .  .
  2  .  .  .
  3  A  .  .
  .  .  B  C

LETTRES BOUGENT? BN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 2E

  .  1  .  .
  .  2  .  .
  3  A  B  .
  .  .  .  C

LETTRES BOUGENT? BN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 1E

  .  .  1  .
  .  2  B  .
  3  A  .  .
  .  .  .  C

LETTRES BOUGENT? CN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 1E

  .  .  .  1
  .  2  B  .
  3  A  .  C
  .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? CN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 1E

  .  .  .  .
  .  2  B  C
  3  A  .  .
  .  .  .  .
```

```
LETTRES BOUGENT? BN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 2E

 .  .  B  .
 .  .  2  C
 3  A  .  .
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? BN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 2S

 .  .  .  .
 .  .  .  C
 3  A  2  .
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? AN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 2E

 .  .  .  .
 .  A  .  C
 3  .  .  2
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? AN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 3E

 .  A  .  .
 .  .  .  C
 .  3  .  2
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? AN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 2E

 .  .  .  .
 .  .  .  C
 .  3  .  .
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? CN
LES CHIFFRES SE DEPLACENT: 3E

 .  .  .  C
 .  .  .  .
 .  .  3  .
 .  .  .  .

LETTRES BOUGENT? CN

*** LES LETTRES GAGNENT!!! ***

ESSAYEZ ENCORE? NON
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(24);"DODGEM"
20 PRINT TAB(18);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(16);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT
240 PRINT "VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI DE DODGEM";
250 INPUT A$
260 GOSUB 2950
270 IF LEFT$(A$,1) <> "O" THEN 290
280 GOSUB 3130
290 PRINT:PRINT "DIMENSION DU TABLEAU (3-6)";
300 INPUT A
310 LET A=INT(A)
320 IF (6-A)*(A-3) >= 0 THEN 340
330 GOTO 290
340 LET P(1,0)=A-1:LET P(2,0)=A-1
380 FOR J=1 TO A-1
390 LET P(1,J)=10*J+1
400 NEXT J
420 FOR J=1 TO A-1
430 LET P(2,J)=10*A+J+1
440 NEXT J
460 LET F=1
470 LET M$(1)="NES"
480 LET M$(2)="NE O"
490 LET C$(1)="CHIFFRES"
500 LET  C$(2)="LETTRES"
510 LET A$(1)="1234567"
520 LET A$(2)="ABCDEFG"
560 FOR J=1 TO A
570 IF J=A THEN 630
580 LET D$(J,1)=CHR$(48+J)
590 FOR K=2 TO A
600 LET D$(J,K)="."
610 NEXT K
620 GOTO 670
630 LET D$(J,1)="."
640 FOR K=2 TO A
650 LET D$(J,K)=CHR$(63+K)
660 NEXT K
670 NEXT J
690 PRINT "COMBIEN Y A T IL DE JOUEURS (1 OU 2)";
700 INPUT B
710 IF B=2 THEN 800
720 IF B=1 THEN 740
730 GOTO 690
740 PRINT "D'ACCORD,L'ORDINATEUR S'OCCUPE DES CHIFFRES."
750 PRINT "QUI COMMENCE (1=ORDINATEUR, 2=VOUS)";
760 INPUT F
770 IF (2-F)*(1-F)=0 THEN 800
780 PRINT "S'IL VOUS PLAIT TAPEZ 1 OU 2 MAINTENANT,";
790 GOTO 750
800 PRINT
810 PRINT "ALLONS Y..."
840 PRINT
850 FOR J=1 TO A
860 FOR K=1 TO A
870 PRINT "  ";D$(J,K);
880 NEXT K
890 PRINT
900 NEXT J
910 PRINT
950 FOR J=F TO 3-F STEP 3-2*F
960 REM
980 FOR J1=1 TO A-1
990 LET R=INT(P(J,J1)/10)
1000 LET C=P(J,J1)-10*R
1020 ON J GOTO 1040,1100
1040 IF C=A THEN 1080
1050 IF C > A THEN 1070
1060 GOTO 1160
1070 GOTO 1250
1080 GOTO 1300
1100 IF R=1 THEN 1140
1110 IF R=0 THEN 1130
1120 GOTO 1160
1130 GOTO 1250
1140 GOTO 1300
1160 REM
1165 IF D$(R-1,C)="." THEN 1240
1170 IF D$(R,C+1)="." THEN 1240
1180 IF J=2 THEN 1220
1190 IF D$(R+1,C)="." THEN 1210
1200 GOTO 1250
1210 GOTO 1300
1220 IF D$(R,C-1)="." THEN 1240
1230 GOTO 1250
1240 GOTO 1300
1245 PRINT "BBS---1245",J1
1250 NEXT J1
1260 PRINT "LES ";C$(3-J);" N'ONT PAS LE DROIT DE BOUGER POUR LES ";C$(J);"!"
1270 PRINT "LES ";C$(J);" GAGNENT!!!"
1280 GOTO 3530'  WAS STOP
1300 IF B=2 THEN 1750
1310 IF J=2 THEN 1750
1340 LET L1=2
1350 FOR L0=1 TO 3
1370 ON L0 GOTO 1450,1380,1430
1380 IF RND(1) < .5 THEN 1410
1390 LET L1=1
1400 GOTO 1450
1410 LET L1=3
1420 GOTO 1450
1430 LET L1=4-L1
1450 LET P1=INT(RND(1)*A)
1460 FOR L2=1 TO A-1
1470 LET P1=P1+1
1480 IF P1 <= A-1 THEN 1500
1490 LET P1=P1-(A-1)
1500 LET R=INT(P(J,P1)/10)
1510 LET C=P(J,P1)-10*R
1520 IF C > A THEN 1720
1540 ON L1 GOTO 1570,1620,1690
1570 IF D$(R-1,C)="." THEN 1590
1580 GOTO 1720
1590 GOTO 2090
1620 IF D$(R,C+1)="." THEN 1660
1630 IF C=A THEN 1650
1640 GOTO 1720
1650 LET P(J,0)=P(J,0)-1
1660 GOTO 2160
1690 IF D$(R+1,C)="." THEN 1710
1700 GOTO 1720
1710 GOTO 2230
1720 NEXT L2
1730 NEXT L0
1740 GOTO 1260
1750 PRINT C$(J);" BOUGENT";
1760 INPUT A$
1770 GOSUB 2950
1790 IF LEFT$(A$,1)="R" THEN 2860
1800 IF LEFT$(A$,1)="A" THEN 2460
1810 LET A$=MID$(A$,1,2)
1811 P1=0
```

```
1813 FOR BØ=1 TO A-1
1815 IF MID$(A$(J),BØ,1)=MID$(A$,1,1) THEN P1=BØ
1817 NEXT BØ
1830 IF P1=Ø THEN 2430
1832 LET P2=Ø
1834 FOR BØ=1 TO 4
1836 IF MID$(M$(J),BØ,1)=MID$(A$,2,1) THEN P2=BØ
1838 NEXT BØ
1850 IF P2=Ø THEN 2430
1860 LET R=INT(P(J,P1)/1Ø)
1870 LET C=P(J,P1)-1Ø*R
1880 IF R=Ø THEN 2430
1890 IF C > A THEN 2430
1910 ON J GOTO 1930,1990
1930 IF C < A THEN 1970
1940 IF P2 <> 2 THEN 1970
1950 LET P(1,Ø)=P(1,Ø)-1
1960 GOTO 2160
1970 GOTO 2040
1990 IF R > 1 THEN 2040
2000 IF P2 <> 1 THEN 2040
2010 LET P(2,Ø)=P(2,Ø)-1
2020 GOTO 2090
2040 ON P2 GOTO 2070,2140,2210,2280
2070 IF D$(R-1,C)="." THEN 2090
2080 GOTO 2430
2090 LET D$(R-1,C)=MID$(A$(J),P1,1)
2100 LET P(J,P1)=P(J,P1)-10
2110 GOTO 2330
2140 IF D$(R,C+1)="." THEN 2160
2150 GOTO 2430
2160 LET D$(R,C+1) = MID$(A$(J),P1,1)
2170 LET P(J,P1)=P(J,P1)+1
2180 GOTO 2330
2210 IF D$(R+1,C)="." THEN 2230
2220 GOTO 2430
2230 LET D$(R+1,C)=MID$(A$(J) ,P1,1)
2240 LET P(J,P1)=P(J,P1)+10
2250 GOTO 2330
2280 IF D$(R,C-1)="." THEN 2300
2290 GOTO 2430
2300 LET D$(R,C-1)=MID$(A$(J),P1,1)
2310 LET P(J,P1)=P(J,P1)-1
2330 LET D$(R,C)="."
2340 IF B=2 THEN 2380
2350 IF J=2 THEN 2380
2360 PRINT "LES CHIFFRES SE DEPLACENT: ";MID$(A$(J),P1,1);
2365 PRINT MID$(M$(J),L1,1)
2380 IF P(J,Ø) <> Ø THEN 2420
2390 PRINT
2400 PRINT "*** LES ";C$(J);" GAGNENT!!! ***"
2410 GOTO 353Ø'  WAS END
2420 GOTO 2900
2430 PRINT "DEPLACEMENT ILLEGAL OU MAUVAISE ENTREE."
2440 PRINT "ENTREE IGNOREE.TAPEZ A POUR AIDE."
2450 GOTO 1750
2460 PRINT "LES ";C$(J);" SE DEPLACENT AINSI:"
2480 FOR J3=1 TO A-1
2490 LET P$=MID$(A$(J),J3,1)
2500 LET R=INT(P(J,J3)/10)
2510 LET C=P(J,J3)-10*R
2530 ON J GOTO 2550,2620
2550 IF C=A THEN 2590
2560 IF C > A THEN 2580
2570 GOTO 2690
2580 GOTO 2830
2590 PRINT " ";P$;"E";
2600 GOTO 2690
2620 IF R=1 THEN 2660
2630 IF R=Ø THEN 2650
2640 GOTO 2690
2650 GOTO 2830
2660 GOTO 2700
2690 IF D$(R-1,C) <> "." THEN 2730
2700 PRINT "  ";P$;"N";
2730 IF D$(R,C+1) <> "." THEN 2770
2740 PRINT "  ";P$;"E";
2770 IF J=2 THEN 2810
2780 IF D$(R+1,C) <> "." THEN 2800
2790 PRINT "  ";P$;"S";
2800 GOTO 2830
2810 IF D$(R,C-1) <> "." THEN 2830
2820 PRINT "  ";P$;"W";
2830 NEXT J3
2840 PRINT
2850 GOTO 1750
2860 PRINT "LES ";C$(J);" ABANDONNENT!!"
2870 PRINT "*** LES ";C$(3-J);" GAGNENT!!! ***"
2880 GOTO 3530'  WAS END
2900 NEXT J
2910 GOTO 840
2950 IF LEN(A$)>10 THEN 3090
2960 LET C1=Ø
2963 FOR BØ=1 TO LEN(A$)
2965 LET A(BØ)=ASC(MID$(A$,BØ,1))
2970 NEXT BØ
2975 LET A(Ø)=LEN(A$)
2980 FOR J2=1 TO A(Ø)
2990 IF A(J2)<96 THEN 3010
3000 LET A(J2)=A(J2)-32
3010 IF (57-A(J2))*(A(J2)-48) >= Ø THEN 3040
3020 IF (90-A(J2))*(A(J2)-65) >=  Ø THEN 3040
3030 GOTO 3060
3040 LET C1=C1+1
3050 LET A(C1)=A(J2)
3060 NEXT J2
3070 LET A(Ø)=C1
3073 LET A$=""
3075 FOR BØ=1 TO A(Ø)
3077 LET A$=A$+CHR$(A(BØ))
3080 NEXT BØ
3090 RETURN
3130 PRINT CHR$(26)
3140 PRINT "VOICI UN SIMPLE TABLEAU DE JEU:"
3150 PRINT
3160 PRINT "1 . . . ."
3170 PRINT "2 . . . ."
3180 PRINT "3 . . . ."
3190 PRINT "4 . . . ."
3200 PRINT ". A B C D"
3210 PRINT
3220 PRINT "DEUX FAMILLES DE PIECES (CHIFFRES ET LETTRES) CONCOURRENT A"
3225 PRINT "PARTIR DES ANGLES DROITS"
3230 PRINT "A TRAVERS UN CARRE.LES LIEUX VACANTS SONT MONTRES"
3235 PRINT "PERIODIQUEMENT."
3240 PRINT "VOUS CHOISISSEZ LA DIMENSION DU TABLEAU (CELUI QUI EST AU
3250 PRINT "DESSUS A UNE TAILLE DE 5.)"
3260 PRINT "  N"
3270 PRINT "  :"
3280 PRINT "O---E"
3290 PRINT "  :"
3300 PRINT "  S"
3310 PRINT
3320 PRINT "LE BUT EST DE DEPLACER TOUTES VOS PIECES A TRAVERS LE TABLEAU"
3330 PRINT "VERS LE BORD OPPOSE.LES CHIFFRES NE QUITTENT LE TABLEAU QUE"
3340 PRINT "PAR LE COTE EST;LES LETTRES SEULEMENT PAR LE NORD.LE VAINQUEUR"
3350 PRINT "EST LE JOUEUR DONT LES PIECES ONT TOUTES QUITTEES LE TABLEAU."
3360 GOSUB 10000
3370 PRINT "LES JOUEURS JOUENT A TOUR DE ROLE,DEPLAÇANT UNE DE LEURS PIECES"
3380 PRINT "VERS UN LIEU ADJACANT VACANT."
3390 PRINT "IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT EN DIAGONALE,PAS DE SAUTS,NI"
3395 PRINT "CAPTURES."
3400 PRINT "LES CHIFFRES NE PEUVENT PAS ALLER VERS L'OUEST,NI LES LETTRES VERS L
E SUD."
3410 PRINT
3420 PRINT "POUR DEPLACER UNE PIECE,TAPEZ SON NOM ET LA PREMIERE LETTRE"
3430 PRINT "DE LA DIRECTION DESIREE. EXEMPLES:"
3440 PRINT " 2E SIGNIFIE QUE LA PIECE 2 VEUT ALLER VERS L'EST"
3450 PRINT " BO SIGNIFIE QUE LA PIECE B VEUT ALLER VERS L'OUEST."
3460 PRINT
3470 PRINT "N.B:VOUS PERDEZ LE JEU SI VOTRE DEPLACEMENT EMPECHE VOTRE"
3480 PRINT "ADVERSAIRE DE SE DEPLACER."
3490 PRINT
3500 PRINT "ENFIN,VOUS POUVEZ TAPER R POUR VOUS RENDRE ET A POUR"
3505 PRINT "DEMANDER DE L'AIDE."
3510 PRINT
3520 RETURN
3530 PRINT:INPUT "ESSAYEZ ENCORE";ANS$
3540 IF LEFT$(ANS$,1)="O" THEN 290 ELSE END
10000 PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN'POUR CONTINUER. ";XX$
10010 PRINT CHR$(26)
10020 RETURN
```

Doors (Jeu des portes)

Dans ce petit jeu astucieux, quatre portes se succèdent. Votre travail consiste à les ouvrir toutes les quatre l'une après l'autre, pour pouvoir vous approprier le butin qui se trouve derrière la dernière porte. Vous avez en votre possession un trousseau de onze clés numérotées de 0 à 10. (Les personnes qui manipulent les ordinateurs n'ont pas la même façon de numéroter les choses que les gens normaux !) Vous avez droit à quatorze essais pour ouvrir ces quatre portes. Pour corser un peu plus le jeu, certaines clés peuvent ouvrir plusieurs portes. Si vous ne réussissez pas du premier coup, essayez, essayez de nouveau. Les richesses gardées par la quatrième porte valent bien la peine qu'on se donne du mal pour forcer toutes ces fermetures.

Ce programme a été conçu et écrit par Bill Ingram.

```
RUN
                              PORTES
                        CREATIVE COMPUTING
                      MORRISTOWN, NEW JERSEY


IL Y A 3 PORTES FERMEES ET IL Y A 9 CLES ( 0 - 8 ).
VOUS AUREZ 14 ESSAIS POUR LES OUVRIR TOUTES.
(CERTAINES CLES PEUVENT OUVRIR PLUS D'UNE PORTE).

ESSAIS RESTANTS: 14     PORTE # 1 CLE? 2
ESSAIS RESTANTS: 13     PORTE # 1 CLE? 3
ESSAIS RESTANTS: 12     PORTE # 1 CLE? 6
ESSAIS RESTANTS: 11     PORTE # 1 CLE? 0
CLICK !?!!?!?!!???!!!!
ESSAIS RESTANTS: 10     PORTE # 2 CLE? 1
ESSAIS RESTANTS:  9     PORTE # 2 CLE? 2
ESSAIS RESTANTS:  8     PORTE # 2 CLE? 3
ESSAIS RESTANTS:  7     PORTE # 2 CLE? 4
TA-DAH!
ESSAIS RESTANTS:  6     PORTE # 3 CLE? 1
ESSAIS RESTANTS:  5     PORTE # 3 CLE? 2
ESSAIS RESTANTS:  4     PORTE # 3 CLE? 3
ESSAIS RESTANTS:  3     PORTE # 3 CLE? 5
ESSAIS RESTANTS:  2     PORTE # 3 CLE? 6
ESSAIS RESTANTS:  1     PORTE # 3 CLE? 7

DESOLE,VOUS AVEZ PERDU,LES CLES RESTANTES SONT:
PORTE 3:    CLE: 0

VOULEZ VOUS REJOUER (OUI MONSIEUR! OU NON MONSIEUR!)
? OUI MONSIEUR
HE,IL NE FAUT PAS ME PRENDRE POUR UN IMBECILE,D'ACCORD!!!!!

VOULEZ VOUS REJOUER (OUI MONSIEUR! OU NON MONSIEUR!)
? OUI
HE,IL NE FAUT PAS ME PRENDRE POUR UN IMBECILE,D'ACCORD!!!!!

VOULEZ VOUS REJOUER (OUI MONSIEUR! OU NON MONSIEUR!)
? OUI MONSIEUR!
IL Y A 5 PORTES FERMEES ET IL Y A 12 CLES ( 0 - 11 ).
VOUS AUREZ 16 ESSAIS POUR LES OUVRIR TOUTES.
(CERTAINES CLES PEUVENT OUVRIR PLUS D'UNE PORTE).

ESSAIS RESTANTS: 16     PORTE # 1 CLE? 0
SUPRISE!
ESSAIS RESTANTS: 15     PORTE # 2 CLE? 1
ESSAIS RESTANTS: 14     PORTE # 2 CLE? 4
ESSAIS RESTANTS: 13     PORTE # 2 CLE? 6
ESSAIS RESTANTS: 12     PORTE # 2 CLE? 2
ESSAIS RESTANTS: 11     PORTE # 2 CLE? 10
ESSAIS RESTANTS: 10     PORTE # 2 CLE? 11
ESSAIS RESTANTS:  9     PORTE # 2 CLE? 9
ESSAIS RESTANTS:  8     PORTE # 2 CLE? 5
ESSAIS RESTANTS:  7     PORTE # 2 CLE? 3
ESSAIS RESTANTS:  6     PORTE # 2 CLE? 7
ESSAIS RESTANTS:  5     PORTE # 2 CLE? 8
SESAME OUVRE TOI
ESSAIS RESTANTS:  4     PORTE # 3 CLE? 3
ESSAIS RESTANTS:  3     PORTE # 3 CLE? 9
ESSAIS RESTANTS:  2     PORTE # 3 CLE? 2
ESSAIS RESTANTS:  1     PORTE # 3 CLE? 4

DESOLE,VOUS AVEZ PERDU,LES CLES RESTANTES SONT:
PORTE 3:    CLE: 0
PORTE 4:    CLE: 11
PORTE 5:    CLE: 0

VOULEZ VOUS REJOUER (OUI MONSIEUR! OU NON MONSIEUR!)
? NON MONSIEUR!
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(27);"PORTES"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT
5 PRINT
25 DIM K(20)
30 DEF FNR(Z)=INT(Z*RND(1))
32 FOR X=0 TO 6: READ R$(X): NEXT X
33 FOR X=0 TO 6: READ S$(X): NEXT X
35 D=1: T=10+FNR(21): N=3+FNR(3): K3=8+FNR(5)
40 PRINT:
   PRINT "IL Y A";N;"PORTES FERMEES ET IL Y A";K3;"CLES ( 0 -"K3-1")."
41 PRINT "VOUS AUREZ";T-1;"ESSAIS POUR LES OUVRIR TOUTES."
42 PRINT "(CERTAINES CLES PEUVENT OUVRIR PLUS D'UNE PORTE).":PRINT
65 FOR X=2 TO N: K(X)=FNR(K3): NEXT X
70 T=T-1: IF T=0 THEN 150
80 PRINT "ESSAIS RESTANTS: ";:PRINT USING "##";T;:PRINT TAB(24);"PORTE #";D;"CLE
";
90 INPUT K2
100 IF K2<>K(D) THEN 70
110 PRINT S$(FNR(7)): D=D+1
120 IF D<N+1 THEN 70
125 PRINT
130 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI, DERRIERE LA PORTE #";N;"IL Y A....................
...."
140 PRINT R$(FNR(7))"!!": GOTO 170
150 PRINT:PRINT "DESOLE,VOUS AVEZ PERDU,LES CLES RESTANTES SONT:"
160 FOR X=D TO N: PRINT "PORTE";X;CHR$(8);":   CLE:";K(X):NEXT X
170 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER (OUI MONSIEUR! OU NON MONSIEUR!)"
171 INPUT Q$
180 IF Q$="OUI MONSIEUR!" THEN 35
181 IF Q$="NON MONSIEUR!" THEN 999
190 PRINT "HE,IL NE FAUT PAS ME PRENDRE POUR UN IMBECILE,D'ACCORD!!!!!"
200 GOTO 170
500 DATA "UNE COUPE D'OR","UNE BELLE JEUNE FILLE","UN HOMME MANGEANT DU TIGRE"
505 DATA "RIEN","200FF","UNE ROLLS ROYCE","LES CLES DU MONDE"
600 DATA "SESAME OUVRE TOI","C-R-E-E-E-E-E-A-A-K!","WA LAH!","TA-DAH!"
605 DATA "ABRACADABRA","CLICK !?!!?!?!!???!!!!","SUPRISE!"
999 END
```

Drag (Dragster)

DRAG permet à un utilisateur de dessiner son propre dragster et de courir ensuite contre un dragster dessiné par un autre joueur ou par l'ordinateur. Vous devez spécifier la puissance, le rapport de boîte, la largeur d'essieu et le diamètre d'essieu. Ces paramètres ne sont pas limités.

Haha ! Vous dites-vous ! « Je vais dessiner un dragster qui fait deux millions de chevaux ! ». Mais cela n'est pas si facile, parce que la masse de votre dragster dépend de la taille de votre moteur, et vous n'atteindrez habituellement qu'une vitesse maximale de 33 MPH. Il est extrêmement difficile de battre l'ordinateur, mais il paraît que c'est possible. Remarque : dans certains cas, le temps entre deux réponses de l'ordinateur peut être de plus en plus long.

Ce programme provient de la Bibliothèque de Hewlett-Packard. Il est aussi paru dans *Creative Computing,* janv.-févr. 1977.

```
RUN

                    DRAGSTER
               CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN NEW JERSEY


BIENVENUE A LA COURSE DE DRAGSTER.
VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS? OUI

VOUS POUVEZ COURIR CONTRE UN AMI OU VOUS POUVEZ COURIR
CONTRE MON DRAGSTER. VOUS ALLEZ DESSINER VOTRE PROPRE
ENGIN, EN PRECISANT SA PUISSANCE, LE RAPPORT DE BOITE(X:1),
LA LARGEUR D'ESSIEU EN POUCES ET SON DIAMETRE EN PIEDS.
VOULEZ VOUS COURIR CONTRE MOI? OUI

J'AI LA VOITURE #1.

VOITURE #2:
PUISSANCE=? 790
RAPPORT DE BOITE=? 4.5
LARGEUR D'ESSIEU=? 22
DIAMETRE D'ESSIEU=? 4

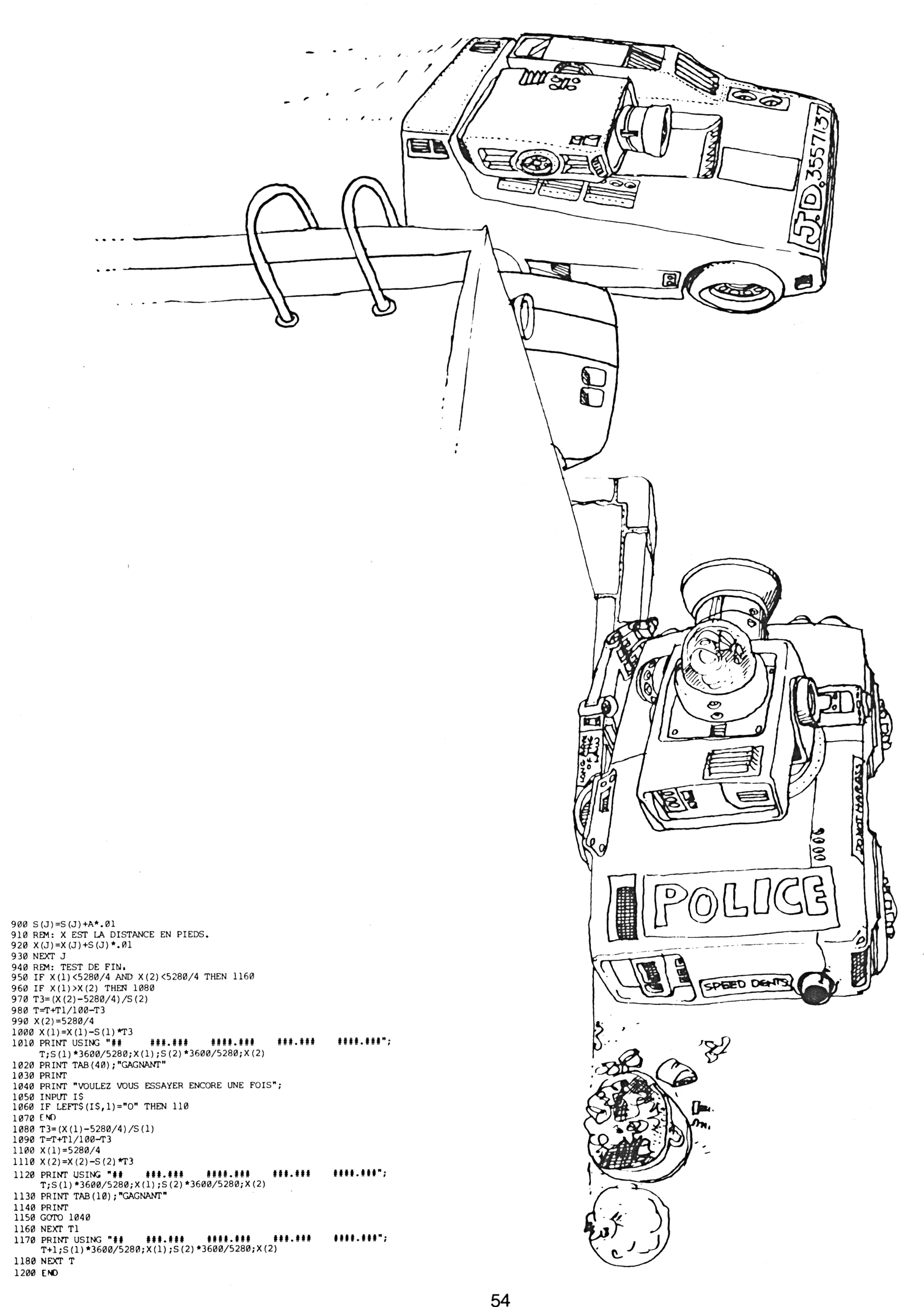
GO!


       VOITURE #1              VOITURE #2
 TEMPS     ------                  ------
PASSE  VITESSE   DISTANCE      VITESSE   DISTANCE
(SEC)  (MPH)       (FT)        (MPH)       (FT)
-----  -----     --------      -----     --------

VOITURE # 2  S'ARRETE DE PATINER ET PART
 1      22.071     16.382      19.577      14.369
 2      43.575     64.783      39.939      58.107
 3      64.002    143.982      60.340     131.846
 4      82.939    252.079      79.818     234.947
 5     100.107    386.668      97.401     365.321
 6     115.356    545.024     112.362     519.607
VOITURE # 1  S'ARRETE DE PATINER ET PART
 7     128.639    724.299     124.389     693.674
 8     139.186    921.158     133.582     883.247
 9     146.922   1131.340     140.326    1084.430
10     151.811   1320.000     144.586    1264.350
         GAGNANT

VOULEZ VOUS ESSAYER ENCORE UNE FOIS? NON
Ok
```

```
2 PRINT CHR$(26)
3 PRINT TAB(25);"DRAGSTER"
5 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(19);"MORRISTOWN NEW JERSEY"
10 DIM P(2),E(2),W(2),S(2),X(2),M(2),C(2),B(2),Y(2)
20 DIM Q(2)
30 PRINT:PRINT:PRINT
35 PRINT "BIENVENUE A LA COURSE DE DRAGSTER."
40 PRINT "VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS";
50 INPUT I$
60 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 110
65 PRINT
70 PRINT "VOUS POUVEZ COURIR CONTRE UN AMI OU VOUS POUVEZ COURIR"
80 PRINT "CONTRE MON DRAGSTER. VOUS ALLEZ DESSINER VOTRE PROPRE"
90 PRINT "ENGIN, EN PRECISANT SA PUISSANCE, LE RAPPORT DE BOITE(X:1),"
100 PRINT "LA LARGEUR D'ESSIEU EN POUCES ET SON DIAMETRE EN PIEDS."
110 PRINT "VOULEZ VOUS COURIR CONTRE MOI";
120 INPUT I$
130 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 200
140 PRINT:PRINT "J'AI LA VOITURE #1."
150 P(1)=600
160 E(1)=5.9
170 W(1)=22
180 D(1)=3.9
190 GOTO 290
200 PRINT:PRINT "VOITURE #1:"
210 PRINT "PUISSANCE=";
220 INPUT P(1)
230 PRINT "RAPPORT DE BOITE=";
240 INPUT E(1)
250 PRINT "LARGEUR D'ESSIEU=";
260 INPUT W(1)
270 PRINT "DIAMETRE D'ESSIEU=";
280 INPUT D(1)
290 PRINT:PRINT "VOITURE #2:"
300 PRINT "PUISSANCE=";
310 INPUT P(2)
320 PRINT "RAPPORT DE BOITE=";
330 INPUT E(2)
340 PRINT "LARGEUR D'ESSIEU=";
350 INPUT W(2)
360 PRINT "DIAMETRE D'ESSIEU=";
370 INPUT D(2)
380 PRINT
390 PRINT "GO!"
400 K1=500
410 K2=1.6
420 K3=2
430 K4=.0006
440 K5=.00006
450 K6=.2
460 K7=4
470 K8=.00015
480 Q(1)=0:Q(2)=0
490 S(1)=0:S(2)=0
500 X(1)=0:X(2)=0
510 REM: M IS MASS
520 FOR J=1 TO 2
530 M(J)=(K1+K2*P(J)+K3*W(J)*D(J)+K7*D(J)^2)/32.2
540 REM: C EST LE DRAGSTER SOUS LE VENT
550 C(J)=K4*M(J)^(2/3)+K8*W(J)*D(J)
560 REM: B EST L'ACCELERATION MAXIMALE
570 B(J)=15+28*W(J)*D(J)/((W(J)+6)*(D(J)+1))
580 REM: Y EST LE FACTEUR D'ECHELLE ENTRE TOUR PAR MN ET PUISSANCE.
590 Y(J)=3.7-.0033*P(J)
600 NEXT J
610 PRINT
620 PRINT
630 PRINT TAB(8);"VOITURE #1";TAB(31);"VOITURE #2"
635 PRINT " TEMPS ";TAB(12);"------";TAB(35);"------"
640 PRINT "PASSE  VITESSE   DISTANCE     VITESSE   DISTANCE"
650 PRINT "(SEC)  (MPH)       (FT)       (MPH)       (FT)"
655 PRINT "-----  -----     --------     -----     --------"
660 PRINT
670 FOR T=0 TO 100
680 FOR T1=1 TO 100
690 FOR J=1 TO 2
700 REM: R EST LE NOMBRE DE TOURS PAR MINUTE.
710 R=60*S(J)*E(J)/(3.1415926#*D(J))
720 REM: L0 EST LE COUPLE MOTEUR.
730 L0=(P(J)/42.5)*(50+.0078*(R/Y(J))-4E-10*(R/Y(J))^3)
740 REM: L1 EST LE COUPLE DE FREINAGE.
750 L1=P(J)*(K5*R+K6)
760 REM: R2 IS EST LE COUPLE DE L'ESSIEU ARRIERE.
770 L2=E(J)*(L0-L1)
780 REM:F EST LA FORCE APPLIQUEE PAR LES ROUES SUR LA ROUTE
790 F=2*L2/D(J)
800 REM:TEST POUR LE DEPART
810 IF F > M(J)*B(J) THEN 880
820 REM: A=ACCELERATION
830 IF Q(J) <> 0 THEN 860
840 PRINT "VOITURE #";J;" S'ARRETE DE PATINER ET PART"
850 Q(J)=1
860 A=(F-C(J)*S(J)^2)/M(J)
870 GOTO 900
880 A=B(J)-C(J)*S(J)^2/M(J)
890 REM: S EST EN PIEDS/SEC.
```




```
900 S(J)=S(J)+A*.01
910 REM: X EST LA DISTANCE EN PIEDS.
920 X(J)=X(J)+S(J)*.01
930 NEXT J
940 REM: TEST DE FIN.
950 IF X(1)<5280/4 AND X(2)<5280/4 THEN 1160
960 IF X(1)>X(2) THEN 1080
970 T3=(X(2)-5280/4)/S(2)
980 T=T+T1/100-T3
990 X(2)=5280/4
1000 X(1)=X(1)-S(1)*T3
1010 PRINT USING "##      ###.###     ####.###     ###.###     ####.###";
     T;S(1)*3600/5280;X(1);S(2)*3600/5280;X(2)
1020 PRINT TAB(40);"GAGNANT"
1030 PRINT
1040 PRINT "VOULEZ VOUS ESSAYER ENCORE UNE FOIS";
1050 INPUT I$
1060 IF LEFT$(I$,1)="O" THEN 110
1070 END
1080 T3=(X(1)-5280/4)/S(1)
1090 T=T+T1/100-T3
1100 X(1)=5280/4
1110 X(2)=X(2)-S(2)*T3
1120 PRINT USING "##      ###.###     ####.###     ###.###     ####.###";
     T;S(1)*3600/5280;X(1);S(2)*3600/5280;X(2)
1130 PRINT TAB(10);"GAGNANT"
1140 PRINT
1150 GOTO 1040
1160 NEXT T1
1170 PRINT USING "##      ###.###     ####.###     ###.###     ####.###";
     T+1;S(1)*3600/5280;X(1);S(2)*3600/5280;X(2)
1180 NEXT T
1200 END
```

Dr. Z

Grâce à ce programme, votre ordinateur est en interaction avec vous sous une forme vraiment « Rogérienne », sans jamais porter un jugement de valeur sur votre réponse.

Dr. Z parle plusieurs langues et le « secret professionnel » est garanti, surtout si vous l'utilisez sur un écran vidéo. Cependant, si vous avez une imprimante, essayez d'employer un langage connu de Dr. Z et de vous seul.

Si vous voulez faire jouer à ce programme un rôle éducatif, voici la liste de ses activités possibles :

1. Discussion sur les moyens de communication :
   a) rôle de la langue parlée;
   b) rôle de la langue écrite;
   c) langage non verbal :
      1. expressions du visage,
      2. positions du corps,
      3. gestes avec les mains;
2. Apprentissage de libre expression avec Dr. Z.
3. Développement de l'informatisation d'autres activités « purement humaines ».

Remarque : Ne confondez pas Dr. Z avec Eliza (ou Doctor). Dans Dr. Z, toutes les réponses sont déjà en mémoire et l'ordinateur ne cherche en aucune façon à analyser vos données d'entrée.

Dr. Z nous a été soumis anonymement par quelques étudiants de Dr. Melvin Zeddies de San Diego.

```
RUN

                    DR.Z
             CREATIVE COMPUTING
           MORRISTOWN, NEW JERSEY


JE VOUS SALUE,JE SUIS VOTRE ORDINATEUR-THERAPEUTE .
QUEL EST VOTRE NOM?ET DITES MOI QUELQUE CHOSE SUR VOUS.
MALGRE TOUT,NE TAPEZ PAS PLUS D'UNE LIGNE.JE FATIGUE FACILEMENT.
? MON NOM EST JACQUES.JE TESTE LE PROGRAMME
VOUS POURRIEZ ME RAPPELER VOTRE NOM?
? JACQUES
COMMENT VOUS SENTEZ VOUS AUJOURD'HUI?
? ASSEZ MAL IL FAIT SI FROID


PENSEZ VOUS QUE CECI SOIT RAISONNABLE,D'APRES VOS INTERETS?

? DE QUOI PARLEZ VOUS


VOS AMIS TROUVENT-ILS CELA ACCEPTABLE?

? PARFOIS


PENSEZ VOUS QUE CE SOIT UN SENTIMENT NORMAL?

? OUI A CAUSE DU TEMPS


AVEZ VOUS PARLE DE CECI A QUELQU'UN?

? NON JAMAIS


VOUS SENTEZ VOUS A L'AISE AVEC CE SENTIMENT?

? PAS VRAIMENT


VOS AMIS TROUVENT-ILS CELA ACCEPTABLE?

? ILS NE LE SAVENT PAS


ETES VOUS SATISFAIT DE LA MANIERE DONT VOS IDEES SE DEVELOPPENT?

? BOF


AVEZ VOUS PARLE DE CECI A QUELQU'UN?

?


ETES VOUS SATISFAIT DE LA MANIERE DONT VOS IDEES SE DEVELOPPENT?

?


POURQUOI ETES VOUS ICI?

?


JE PENSE QUE VOUS NE FAITES PAS BEAUCOUP D'EFFORTS POUR
RESOUDRE VOS DIFFICULTE..S,ET JE NE VOIS PAS LE BESOIN DE CONTINUER
CETTE DISCUSSION PULS LONGTEMPS.

JACQUES,VOULEZ VOUS PRENDRE UN AUTRE RENDEZ-VOUS AVEC MON ORDINATEUR
POUR LES PROCHAINES SEMAINES.QUELLE DATE PREFERERIEZ VOUS
? JAMAIS

CELA IRA TRES BIEN .
J'AI BEAUCOUP APPRECIE DE COMMUNIQUER AVEC VOUS.
BONNE JOURNEE.
```

```
4 PRINT CHR$(26)
5 PRINT TAB(27);"DR.Z"
6 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
8 PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT "JE VOUS SALUE,JE SUIS VOTRE ORDINATEUR-THERAPEUTE ."
30 PRINT "QUEL EST VOTRE NOM?ET DITES MOI QUELQUE CHOSE SUR VOUS."
40 PRINT "MALGRE TOUT,NE TAPEZ PAS PLUS D'UNE LIGNE.JE FATIGUE FACILEMENT."
50 INPUT A$
60 PRINT "VOUS POURRIEZ ME RAPPELER VOTRE NOM?"
70 INPUT B$
80 PRINT "COMMENT VOUS SENTEZ VOUS AUJOURD'HUI?"
90 LET C=0:U=0:V=0
100 INPUT A$
110 PRINT
120 PRINT
130 IF C=10 THEN 720
140 LET Z=INT(10*RND(1))
150 IF U=Z THEN 140
160 IF V=Z THEN 140
170 LET U=Z
180 ON Z+1 GOTO 690,420,450,480,510,540,570,600,630,660
380 GOTO 690
390 PRINT "C'EST TRES INTERRESSANT,DITES MOI PLUS."
400 PRINT
410 GOTO 690
420 PRINT "CELA FAIT-IL LONGTEMPS QUE VOUS PENSEZ AINSI?"
430 PRINT
440 GOTO 690
450 PRINT "PENSEZ VOUS QUE CECI SOIT RAISONNABLE,D'APRES VOS INTERETS?"
460 PRINT
470 GOTO 690
480 PRINT "VOS AMIS TROUVENT-ILS CELA ACCEPTABLE?"
490 PRINT
500 GOTO 690
510 PRINT "VOUS SENTEZ VOUS A L'AISE AVEC CE SENTIMENT?"
520 PRINT
530 GOTO 690
540 PRINT "PENSEZ VOUS QUE CE SOIT UN SENTIMENT NORMAL?"
550 PRINT
560 GOTO 690
570 PRINT "POURQUOI PENSEZ VOUS QUE VOUS PENSEZ DE CETTE MANIERE?"
580 PRINT
590 GOTO 690
600 PRINT "AVEZ VOUS PARLE DE CECI A QUELQU'UN?"
610 PRINT
620 GOTO 690
630 PRINT "POURQUOI ETES VOUS ICI?"
640 PRINT
650 GOTO 690
660 PRINT "ETES VOUS SATISFAIT DE LA MANIERE DONT VOS IDEES SE DEVELOPPENT?"
670 PRINT
690 LET C=C+1
700 LET U=Z
710 GOTO 100
720 PRINT "JE PENSE QUE VOUS NE FAITES PAS BEAUCOUP D'EFFORTS POUR"
730PRINT "RESOUDRE VOS DIFFICULTEES,ET JE NE VOIS PAS LE BESOIN DE CONTINUER"
740 PRINT "CETTE DISCUSSION PLUS LONGTEMPS."
745 PRINT
750 PRINT B$;",VOULEZ VOUS PRENDRE UN AUTRE RENDEZ-VOUS AVEC MON ORDINATEUR"
760 PRINT "POUR LES PROCHAINES SEMAINES.QUELLE DATE PREFERERIEZ VOUS "
770 INPUT A$
780 PRINT
790 PRINT "CELA IRA TRES BIEN ."
800 PRINT "J'AI BEAUCOUP APPRECIE DE COMMUNIQUER AVEC VOUS."
810 PRINT "BONNE JOURNEE."
820 FOR T=1 TO 6
830 PRINT
840 NEXT T
850 END
1800 N Z GOTO 690,420.450,480,510,540,570,600,630,660
```



Présentation : ELIZA est un programme qui accepte des instructions en Anglais, et qui est capable de soutenir une conversation relativement cohérente, basée sur les techniques de psychanalyse de Carl Rogers. Il vous faudra considérer ELIZA comme un pauvre écolier. Vous découvrirez qu'il vaut mieux ne pas ponctuer vos phrases, et que vous devez garder l'initiative dans la discussion. Mais pourtant, il tourne !!!

Fonctionnement : Pour converser avec vous, Eliza doit : (1) saisir un fil conducteur dans votre phrase, et le préparer pour son traitement ultérieur; (2) trouver les mots-clés dans ce fil conducteur; (3) quand un mot-clé est déterminé, transformer l'assertion qui suit le mot-clé en changeant tous les pronoms personnels et les verbes (« I » devient « YOU », « ARE » devient « AM »...); (4) enfin, chercher une réponse appropriée basée sur le mot-clé, imprimer cette réponse avec, si nécessaire, l'assertion transformée. Eliza utilise pour ce faire, quatre types de programmes de données :

(1) 36 mots-clés tels « I AM », « WHY DON'T YOU », et « ORDINATEUR ». Ces mots-ci sont traités suivant un ordre de priorité. Ainsi, ELIZA traite « YOU ARE » avant « YOU ».

(2) 12 correspondances utilisées pour le travail de traduction ou de conjugaison. Ces correspondances se font pour des couples de mots, de telle sorte que si l'un d'eux est rencontré, il est remplacé par l'autre élément du couple.
Exemples : « Y », « YOU », « AM », « ARE »...

(3) 112 réponses types. Ces réponses sont classées en groupes qui correspondent aux mots-clés. Le nombre des réponses relatives à chaque mot-clé n'est pas figé. Les réponses se terminant par une « * » doivent être suivies par un complément « traduit », tandis que les groupes de mots réponses ponctués normalement seront imprimés tels quels.

(4) Des données numériques qui déterminent les réponses à imprimer pour un mot-clé donné. A chaque mot-clé, correspond un couple de nombres signifiant (début de la réponse, nombre de groupes de mots employés à cette réponse). C'est ainsi que le couple (10,4) signifie que les réponses au cinquième mot-clé « I DON'T » commencent avec le dixième groupe réponse et que la réponse comprend quatre éléments.

Détail du programme :

Lignes 10 à 60 : initialisations. Les tableaux et les groupes de mots sont dimensionnés par N1, N2, N3 qui représentent respectivement le nombre de mots-clés, le nombre de groupes traducteurs et le nombre d'éléments-réponses. Ensuite, les tableaux sont complétés. S (numéro de mot-clé) est le numéro d'ordre du début des groupes réponses à un mot-clé donné. R (numéro de mot-clé) est la réponse qui va être effectivement donnée, et N (numéro de mot-clé) la réponse précédente. Enfin, l'introduction est imprimée.

Lignes 170 à 255 : entrée des données par l'utilisateur. Cette partie du programme accepte une phrase de l'utilisateur; place un blanc à son début, et deux blancs à sa fin (pour rendre plus facile la localisation des mots-clés, et bien définir les limites), ne tient pas compte des apostrophes (l'ordinateur ne fait donc pas de distinction entre DONT et DON'T), et arrête le jeu s'il trouve dans les données d'entrée le mot « SHUT » qu'il prendra pour « SHUT UP ». Eliza détecte aussi des entrées-utilisateur qui se reproduisent.

Lignes 260 à 370 : section de détection des mots-clés. Eliza dissèque la phrase d'entrée et met en mémoire le mot-clé prioritaire dans les données S, T et F$. Si elle ne trouve pas de mot-clé, elle utilise à défaut le mot-clé 36, ce qui l'amène à une réponse incohérente et elle passe directement à la section suivante.

Lignes 380 à 555 : section de transposition ou de conjugaison. Le groupe de mots suivant le mot-clé est mis en mémoire. Eliza le compare alors aux couples de correspondance décrits plus hauts. Si elle peut, elle opère la correspondance. Une fois ceci fait, Eliza s'assure qu'il n'y a qu'un blanc conducteur dans le groupe transposé.

Lignes 560 à 640 : section d'impression de la réponse. La réponse correcte est trouvée grâce à R, S, N, numéros de mot-clé. Si la réponse se termine par une « * », elle est imprimée avec l'assertion traduite, sinon, elle est imprimée seule. L'entrée précédente est conservée, ce qui permet l'arrêt en cas de répétition. Ensuite, Eliza attend une autre entrée.

Limitations : L'exécution se fait avec une mémoire de 16K.

Modifications : Vous pouvez facilement ajouter, changer ou détruire des mots-clés, ou des réponses. N'oubliez pas de changer alors les valeurs de N1, N2, N3, et/ou les données numériques. Petite suggestion : si vous décidez d'entrer « ME » et « YOU » dans la liste des assertions de traduction, utilisez un caractère de contrôle (non imprimable), avant YOU, pour empêcher Eliza de substituer I, YOU, ME. En clair, YOU sera toujours traité comme étant sujet d'un verbe, et non objet; mais la résolution de cette difficulté est un autre problème.

Quelques commentaires : Les structures utilisées aux lignes 120, 420 et 590 peuvent être remplacées par des énoncés RESTORE NNNN si votre BASIC en est pourvu. L'utilisation d'une fonction INSTR, SEARCH, ou POS pour déterminer si une assertion est une sous-assertion d'une autre, accélèrera considérablement la recherche (il faut environ 10 secondes à Eliza pour trouver une réponse).

Signification de tout ceci : Nous vous laissons seul juge. Bien que ce programme soit une imitation inférieure à l'original, il tourne ! C'est un peu tiré par les cheveux de croire qu'un psychanalyste ne fait rien d'autre que repérer les mots-clés, conjuguer, et trouver la réponse, mais si c'est ce que vous pensez, vous pouvez acheter à votre ordinateur un Computalker !

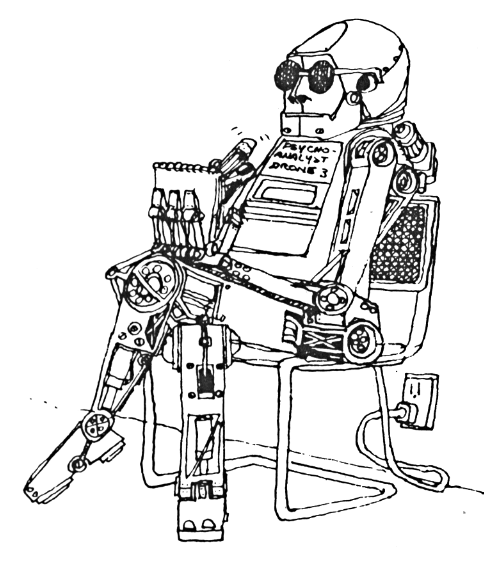
Généalogie : ELIZA fut d'abord programmé en LISP par Joseph Weisenbaum. Il a été converti en BASIC par Jeff Shrager et modifié par la suite pour l'utilisation en Microsoft BASIC par Steve North, qui est aussi l'auteur de ces notes. Pour des raisons inhérentes à ce jeu qui tourne avec la syntaxe anglaise nous vous présentons la version en anglais; elle est suivie d'une version française due à J.-P. Benoist et V. Sumpf.

Nom	*Usage*
R(X), S(X), N(X)	Voir texte
I$	Entrée de la chaîne
K$	Mots-clefs
C$	Chaîne traduite ou conjuguée
F$	Chaîne réponse, aussi utilisée pour sauvegarder K$ pendant recherche mots-clefs
R$, S$	Chaînes utilisées dans procédure conjugaison
P$	Chaîne prévue en entrée
Z$	« Scratch » (utilisé pour simulation de l'instruction RESTORE NNNN)
N1	Nombre de mots-clefs
N2	Nombre de chaînes conjugaison
N3	Nombre de réponses
K	Variable mot-clef
S,T	Utilisées pour sauvegarder K et L pendant recherche mots-clefs
X,L	X,L « Scratch ». X est généralement utilisée pour boucler pendant que L est utilisée pour rechercher à travers les chaînes
V	Utilisée pour rechercher chaînes mots-clefs

```
                    ELIZA
              CREATIVE COMPUTING
            MORRISTOWN, NEW JERSEY


HI!  I'M ELIZA.  WHAT'S YOUR PROBLEM?
? YOU
WE WERE DISCUSSING YOU -- NOT ME.
BUT YOU ATR THE PROBLEM
OH, I ATR THE PROBLEM
? SO I MISSPELLED A WORD
SAY, DO YOU HAVE ANY PSYCHOLOGICAL PROBLEMS?
? NO DO YOU
YOU'RE NOT REALLY TALKING ABOUT ME, ARE YOU?
? ONLY BEHIND YOUR BACK
WHY ARE YOU CONCERNED ABOUT MY BACK
? BECAUSE I'M AFRAID TO CON FRONT YOU
DID YOU COME TO ME BECAUSE YOU ARE AFRAID TO CON FRONT I
? YOU SPEAK WIERD ENGLISH
WE WERE DISCUSSING YOU -- NOT ME.
? AM I GETTING THE BEST OF YOU
OH, I
? WHAT IS THAT SUPPOSED TO MEAN
WHY DO YOU ASK?
? WHY NOT
WHY DO YOU ASK?
? I ASKED FIRST
WHAT DOES THAT SUGGEST TO YOU?
? THAT YOU ARE NOT AS SMART AS YOU THINK
WHAT MAKES YOU THINK I AM NOT AS SMART AS I THINK
? YOU ARE MAKING A FOOL OUT OF YOURSELF
DOES IT PLEASE YOU TO BELIEVE I AM MAKING A FOOL OUT OF YOURSELF
? DON'T TWIST THE WORDS ON ME BUDDY
I SEE.
? DO YOU REALLY
YOU'RE NOT REALLY TALKING ABOUT ME, ARE YOU?
? YES
ARE YOU SURE?
? YES I AM SURE
DID YOU COME TO ME BECAUSE YOU ARE SURE
? I CAME BECAUSE I AM SURE
HOW LONG HAVE YOU BEEN
? AS LONG AS POSSIBLE
I'M NOT SURE I UNDERSTAND YOU FULLY.
? SO I AM NOT THE GREATEST CONVERSATIONALIST
DO YOU BELIEVE IT IS NORMAL TO BE NOT THE GREATEST CONVERSATIONALIST
? YES
I SEE.
? HOW CAN YOU SEE WITHOUT EYES
DON'T YOU BELIEVE THAT I CAN SEE WITHOUT EYES
? NO SO PROVE IT
ARE YOU SAYING NO JUST TO BE NEGATIVE?
? ABSOLUTELY NOT
YOU ARE BEING A BIT NEGATIVE.
? SO YOU WANT TO FIGHT DO YOU
WE WERE DISCUSSING YOU -- NOT ME.
? DON'T BACK DOWN FRIEND
WHY DO YOU BRING UP THE TOPIC OF FRIENDS?
? I DON'T HAVE ANY FRIENDS
DON'T YOU REALLY HAVE ANY FRIENDS
? NO NOT REALLY
WHY NOT?
? BECAUSE I AM YOU AND YOU ARE ME AND WE ARE ALL TOGETHER
PERHAPS YOU WOULD LIKE TO BE ME AND WE AM ALL TOGETHER
? SAY WHAT
DOES THAT QUESTION INTEREST YOU?
? DEFINITELY
COME, COME, ELUCIDATE YOUR THOUGHTS.
? DO YOU LIKE THE BEATLES
OH, I LIKE THE BEATLES
? HOW ABOUT THE BEACH BOYS
WHY DO YOU ASK?
? DO YOU DREAM OFTEN
YOU'RE NOT REALLY TALKING ABOUT ME, ARE YOU?
? DREAM ON
WHAT DOES THAT DREAM SUGGEST TO YOU?
? WHAT DREAM
WHAT ANSWER WOULD PLEASE YOU THE MOST?
? DO YOU SUBSCRIBE TO CREATIVE COMPUTING
WE WERE DISCUSSING YOU -- NOT ME.
? I AM A CROMENCO 3101
DO YOU ENJOY BEING A CROMENCO 3101
? I AM WORRIED ABOUT THE COMPETITION
DID YOU COME TO ME BECAUSE YOU ARE WORRIED ABOUT THE COMPETITION
? DON'T GET PERSONAL
CAN YOU ELABORATE ON THAT?
? I'M GETTING TIRED OF LISTENING TO YOU  SO SHUT UP
SHUT UP...
Ok
```

```
LIST
1 PRINT CHR$(26);TAB(26);"ELIZA":CLEAR 2000
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
80 REM     -----INITIALIZATION-----
100 DIM S(36),R(36),N(36)
110 N1=36:N2=12:N3=112
120 FOR X=1 TO N1+N2+N3:READ Z$:NEXT X:REM SAME AS RESTORE
130 FOR X=1 TO N1
140 READ S(X),L:R(X)=S(X):N(X)=S(X)+L-1
150 NEXT X
160 PRINT "HI!  I'M ELIZA.  WHAT'S YOUR PROBLEM?"
170 REM
180 REM      -----USER INPUT SECTION-----
190 REM
200 INPUT I$
```




```
201 I$=" "+I$+"  "
210 REM  GET RID OF APOSTROPHES
220 FOR L=1 TO LEN(I$)
230 IF MID$(I$,L,1)="'"THEN I$=LEFT$(I$,L-1)+RIGHT$(I$,LEN(I$)-L):GOTO 230
240 IF L+4<=LEN(I$)THEN IF MID$(I$,L,4)="SHUT"THEN PRINT"SHUT UP...":END
250 NEXT L
255 IF I$=P$ THEN PRINT "PLEASE DON'T REPEAT YOURSELF!":GOTO 170
260 REM
270 REM      -----FIND KEYWORD IN I$-----
280 REM
290 RESTORE
295 S=0
300 FOR K=1 TO N1
310 READ K$
315 IF S>0 THEN 360
320 FOR L=1 TO LEN(I$)-LEN(K$)+1
340 IF MID$(I$,L,LEN(K$))=K$THEN S=K:T=L:F$=K$
350 NEXT L
360 NEXT K
365 IF S>0 THEN K=S:L=T:GOTO 390
370 K=36:GOTO 570:REM  WE DIDN'T FIND ANY KEYWORDS
380 REM
390 REM      TAKE RIGHT PART OF STRING AND CONJUGATE IT
400 REM      USING THE LIST OF STRINGS TO BE SWAPPED
410 REM
420 RESTORE:FOR X=1 TO N1:READ Z$:NEXT X:REM SKIP OVER KEYWORDS
430 C$=" "+RIGHT$(I$,LEN(I$)-LEN(F$)-L+1)
440 FOR X=1 TO N2/2
450 READ S$,R$
460 FOR L= 1 TO LEN(C$)
470 IF L+LEN(S$)>LEN(C$) THEN 510
480 IF MID$(C$,L,LEN(S$))<>S$ THEN 510
490 C$=LEFT$(C$,L-1)+R$+RIGHT$(C$,LEN(C$)-L-LEN(S$)+1)
495 L=L+LEN(R$)
500 GOTO 540
510 IF L+LEN(R$)>LEN(C$)THEN 540
520 IF MID$(C$,L,LEN(R$))<>R$ THEN 540
530 C$=LEFT$(C$,L-1)+S$+RIGHT$(C$,LEN(C$)-L-LEN(R$)+1)
535 L=L+LEN(S$)
540 NEXT L
550 NEXT X
555 IF MID$(C$,2,1)=" "THEN C$=RIGHT$(C$,LEN(C$)-1):REM ONLY 1 SPACE
560 REM
570 REM      NOW USING THE KEYWORD NUMBER (K) GET REPLY
580 REM
590 RESTORE:FOR X= 1 TO N1+N2:READ Z$:NEXT X
600 FOR X=1 TO R(K):READ F$:NEXT X:REM  READ RIGHT REPLY
610 R(K)=R(K)+1: IF R(K)>N(K) THEN R(K)=S(K)
620 IF RIGHT$(F$,1)<>"*" THEN PRINT F$:P$=I$:GOTO 170
630 PRINT LEFT$(F$,LEN(F$)-1);C$
640 P$=I$:GOTO 170
1000 REM
1010 REM      -----PROGRAM DATA FOLLOWS-----
1020 REM
1030 REM      KEYWORDS
1040 REM
1050 DATA "CAN YOU","CAN I","YOU ARE","YOURE","I DONT","I FEEL"
1060 DATA "WHY DONT YOU","WHY CANT I","ARE YOU","I CANT","I AM","IM "
1070 DATA "YOU ","I WANT","WHAT","HOW","WHO","WHERE","WHEN","WHY"
1080 DATA "NAME","CAUSE","SORRY","DREAM","HELLO","HI ","MAYBE"
1090 DATA " NO","YOUR","ALWAYS","THINK","ALIKE","YES","FRIEND"
1100 DATA "COMPUTER","NOKEYFOUND"
1200 REM
1210 REM      STRING DATA FOR CONJUGATIONS
1220 REM
1230 DATA " ARE "," AM ","WERE ","WAS "," YOU "," I ","YOUR ","MY "
1235 DATA " IVE "," YOUVE "," IM "," YOURE "
1300 REM
1310 REM      REPLIES
1320 REM
1330 DATA "DON'T YOU BELIEVE THAT I CAN*"
1340 DATA "PERHAPS YOU WOULD LIKE TO BE ABLE TO*"
1350 DATA "YOU WANT ME TO BE ABLE TO*"
1360 DATA "PERHAPS YOU DON'T WANT TO*"
1365 DATA "DO YOU WANT TO BE ABLE TO*"
1370 DATA "WHAT MAKES YOU THINK I AM*"
1380 DATA "DOES IT PLEASE YOU TO BELIEVE I AM*"
1390 DATA "PERHAPS YOU WOULD LIKE TO BE*"
```

```
1400 DATA "DO YOU SOMETIMES WISH YOU WERE*"
1410 DATA "DON'T YOU REALLY*"
1420 DATA "WHY DON'T YOU*"
1430 DATA "DO YOU WISH TO BE ABLE TO*"
1440 DATA "DOES THAT TROUBLE YOU?"
1450 DATA "TELL ME MORE ABOUT SUCH FEELINGS."
1460 DATA "DO YOU OFTEN FEEL*"
1470 DATA "DO YOU ENJOY FEELING*"
1480 DATA "DO YOU REALLY BELIEVE I DON'T*"
1490 DATA "PERHAPS IN GOOD TIME I WILL*"
1500 DATA "DO YOU WANT ME TO*"
1510 DATA "DO YOU THINK YOU SHOULD BE ABLE TO*"
1520 DATA "WHY CAN'T YOU*"
1530 DATA "WHY ARE YOU INTERESTED IN WHETHER OR NOT I AM*"
1540 DATA "WOULD YOU PREFER IF I WERE NOT*"
1550 DATA "PERHAPS IN YOUR FANTASIES I AM*"
1560 DATA "HOW DO YOU KNOW YOU CAN'T*"
1570 DATA "HAVE YOU TRIED?"
1580 DATA "PERHAPS YOU CAN NOW*"
1590 DATA "DID YOU COME TO ME BECAUSE YOU ARE*"
1600 DATA "HOW LONG HAVE YOU BEEN*"
1610 DATA "DO YOU BELIEVE IT IS NORMAL TO BE*"
1620 DATA "DO YOU ENJOY BEING*"
1630-DATA "WE WERE DISCUSSING YOU -- NOT ME."
1640 DATA "OH, I*"
1650 DATA "YOU'RE NOT REALLY TALKING ABOUT ME, ARE YOU?"
1660 DATA "WHAT WOULD IT MEAN TO YOU IF YOU GOT*"
1670 DATA "WHY DO YOU WANT*"
1680 DATA "SUPPOSE YOU SOON GOT*"
1690 DATA "WHAT IF YOU NEVER GOT*"
1700 DATA "I SOMETIMES ALSO WANT*"
1710 DATA "WHY DO YOU ASK?"
1720 DATA "DOES THAT QUESTION INTEREST YOU?"
1730 DATA "WHAT ANSWER WOULD PLEASE YOU THE MOST?"
1740 DATA "WHAT DO YOU THINK?"
1750 DATA "ARE SUCH QUESTIONS ON YOUR MIND OFTEN?"
1760 DATA "WHAT IS IT THAT YOU REALLY WANT TO KNOW?"
1770 DATA "HAVE YOU ASKED ANYONE ELSE?"
1780 DATA "HAVE YOU ASKED SUCH QUESTIONS BEFORE?"
1790 DATA "WHAT ELSE COMES TO MIND WHEN YOU ASK THAT?"
1800 DATA "NAMES DON'T INTEREST ME."
1810 DATA "I DON'T CARE ABOUT NAMES -- PLEASE GO ON."
1820 DATA "IS THAT THE REAL REASON?"
1830 DATA "DON'T ANY OTHER REASONS COME TO MIND?"
1840 DATA "DOES THAT REASON EXPLAIN ANYTHING ELSE?"
1850 DATA "WHAT OTHER REASONS MIGHT THERE BE?"
1860 DATA "PLEASE DON'T APOLOGIZE!"
1870 DATA "APOLOGIES ARE NOT NECESSARY."
1880 DATA "WHAT FEELINGS DO YOU HAVE WHEN YOU APOLOGIZE."
1890 DATA "DON'T BE SO DEFENSIVE!"
1900 DATA "WHAT DOES THAT DREAM SUGGEST TO YOU?"
1910 DATA "DO YOU DREAM OFTEN?"
1920 DATA "WHAT PERSONS APPEAR IN YOUR DREAMS?"
1930 DATA "ARE YOU DISTURBED BY YOUR DREAMS?"
1940 DATA "HOW DO YOU DO... PLEASE STATE YOUR PROBLEM."
1950 DATA "YOU DON'T SEEM QUITE CERTAIN."
1960 DATA "WHY THE UNCERTAIN TONE?"
1970 DATA "CAN'T YOU BE MORE POSITIVE?"
1980 DATA "YOU AREN'T SURE?"
1990 DATA "DON'T YOU KNOW?"
2000 DATA "ARE YOU SAYING NO JUST TO BE NEGATIVE?"
2010 DATA "YOU ARE BEING A BIT NEGATIVE."
2020 DATA "WHY NOT?"
2030 DATA "ARE YOU SURE?"
2040 DATA "WHY NO?"
2050 DATA "WHY ARE YOU CONCERNED ABOUT MY*"
2060 DATA "WHAT ABOUT YOUR OWN*"
2070 DATA "CAN YOU THINK OF A SPECIFIC EXAMPLE?"
2080 DATA "WHEN?"
2090 DATA "WHAT ARE YOU THINKING OF?"
2100 DATA "REALLY, ALWAYS?"
2110 DATA "DO YOU REALLY THINK SO?"
2120 DATA "BUT YOU ARE NOT SURE YOU*"
2130 DATA "DO YOU DOUBT YOU*"
2140 DATA "IN WHAT WAY?"
2150 DATA "WHAT RESEMBLANCE DO YOU SEE?"
2160 DATA "WHAT DOES THE SIMILARITY SUGGEST TO YOU?"
2170 DATA "WHAT OTHER CONNECTIONS DO YOU SEE?"
2180 DATA "COULD THERE REALLY BE SOME CONNECTION?"
2190 DATA "HOW?"
2200 DATA "YOU SEEM QUITE POSITIVE."
2210 DATA "ARE YOU SURE?"
2220 DATA "I SEE."
2230 DATA "I UNDERSTAND."
2240 DATA "WHY DO YOU BRING UP THE TOPIC OF FRIENDS?"
2250 DATA "DO YOUR FRIENDS WORRY YOU?"
2260 DATA "DO YOUR FRIENDS PICK ON YOU?"
2270 DATA "ARE YOU SURE YOU HAVE ANY FRIENDS?"
2280 DATA "DO YOU IMPOSE ON YOUR FRIENDS?"
2290 DATA "PERHAPS YOUR LOVE FOR FRIENDS WORRIES YOU."
2300 DATA "DO COMPUTERS WORRY YOU?"
2310 DATA "ARE YOU TALKING ABOUT ME IN PARTICULAR?"
2320 DATA "ARE YOU FRIGHTENED BY MACHINES?"
2330 DATA "WHY DO YOU MENTION COMPUTERS?"
2340 DATA "WHAT DO YOU THINK MACHINES HAVE TO DO WITH YOUR PROBLEM?"
2350 DATA "DON'T YOU THINK COMPUTERS CAN HELP PEOPLE?"
2360 DATA "WHAT IS IT ABOUT MACHINES THAT WORRIES YOU?"
2370 DATA "SAY, DO YOU HAVE ANY PSYCHOLOGICAL PROBLEMS?"
2380 DATA "WHAT DOES THAT SUGGEST TO YOU?"
2390 DATA "I SEE."
2400 DATA "I'M NOT SURE I UNDERSTAND YOU FULLY."
2410 DATA "COME, COME, ELUCIDATE YOUR THOUGHTS."
2420 DATA "CAN YOU ELABORATE ON THAT?"
2430 DATA "THAT IS QUITE INTERESTING."
2500 REM
2510 REM      DATA FOR FINDING RIGHT REPLIES
2520 REM
2530 DATA 1,3,4,2,6,4,6,4,10,4,14,3,17,3,20,2,22,3,25,3
2540 DATA 28,4,28,4,32,3,35,5,40,9,40,9,40,9,40,9,40,9
2550 DATA 49,2,51,4,55,4,59,4,63,1,63,1,64,5,69,5,74,2,76,4
2560 DATA 80,3,83,7,90,3,93,6,99,7,106,6
Ok
```

```
                 ELIZA
         VERSION DE J.P BENOIST
            ET DE V.  SUMPF

BONJOUR

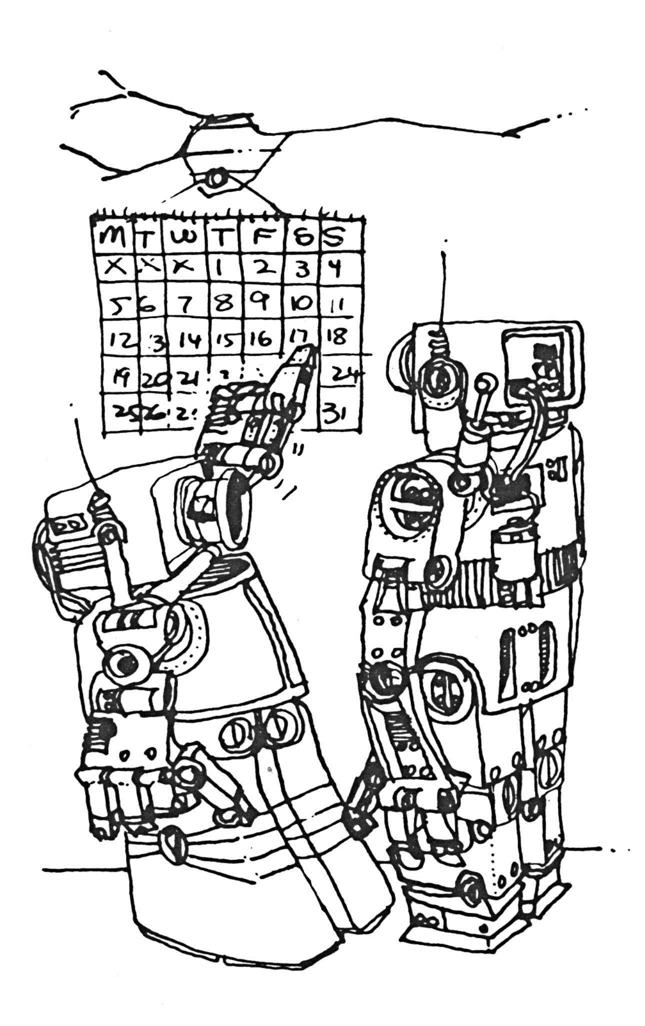

JE SUIS ELIZA. QUEL EST VOTRE PROBLEME ?
VOUS : PUIS-JE PARLER DE MOI
ELIZA :PEUT-ETRE EN ETES VOUS CAPABLE
VOUS : JE N'EXISTE PAS
ELIZA :SAVEZ VOUS POUR QUI VOUS N'EXISTEZ PAS
VOUS : POUR MON PERE
ELIZA :PARLEZ MOI DE VOTRE FAMILLE
VOUS : NON
ELIZA :POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?
VOUS : JE NE TROUVE PAS LES MOTS
ELIZA :VOUS AVEZ DES PROBLEMES PSYCHOLOGIQUES
VOUS : VOUS N'ETES PAS LE PSYCHOLOGUE ?
ELIZA :POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?
VOUS : MA FAMILLE DIT QUE LE PSYCHOLOGUE EST BIEN POUR MOI
ELIZA :ET VOUS NE DITES RIEN
VOUS : NON
ELIZA :POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?
VOUS : VOUS LE VOULEZ
ELIZA :POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?
VOUS : VOUS !!!
ELIZA :POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?
VOUS : VOUS AVEZ PEUR DE MOI
ELIZA :VOUS SAVEZ BIEN QUE C'EST VOUS QUI AVEZ PEUR DE ME PARLER
VOUS : ON NE PEUT PAS DIRE PLUS
ELIZA :COMMENT ETES VOUS SI SUR QU'ON NE PUISSE PAS
VOUS : AU REVOIR
AU REVOIR
Ok
```

```
LIST
1 PRINT"               ELIZA"
2 PRINT"        VERSION DE J.P BENOIST"
3 PRINT"           ET DE V.  SUMPF"
100 CLEAR 5000:'RESERVATION DE PLACE POUR LES MOTS-CLES ET LES REPONSES
110 DIM MC$(100),RE$(100)
1000 REM **** PROGRAMME PRINCIPAL ****
1010 GOSUB 10000:'INITIALISATION
1020 GOSUB 12000:'AFFICHAGE DE DEPART
1030 GOSUB 13000:'COUPLE QUESTION/REPONSE
1040 IF Q$="FIN" THEN END ELSE GOTO 1030
10000 REM **** INITIALISATIONS ****
10030 DEFINT A-Z:'TOUTES LES VARIABLES DIFFERENTES DES CHAINES SONT ENTIERES
10040 GOSUB 20000:'CHARGEMENT DES MOTS-CLES ET DES REPONSES
10050 GOSUB 10500:'CALCUL AUTOMATIQUE DU NOMBRE DE COUPLES MOTS-CLES/REPONSES
10060 RETURN
10500 REM **** CALCUL AUTOMATIQUE DU NOMBRE DE COUPLES MOTS-CLES/REPONSES ****
10501 NB=101
10520 NB=NB-1
10530 IF MC$(NB)="" THEN GOTO 10520 ELSE RETURN
12000 REM **** AFFICHAGE DE DEPART ****
12010 PRINT CHR$(8)
12020 PRINT"BONJOUR ":PRINT:PRINT
12030 PRINT"JE SUIS ELIZA. QUEL EST VOTRE PROBLEME ?"
12040 RETURN
13000 REM **** COUPLE QUESTION/REPONSE ****
13010 LINE INPUT "VOUS : ";Q$
13020 IF Q$="AU REVOIR" THEN PRINT "AU REVOIR":Q$="FIN":RETURN:'SORTIE
13030 GOSUB 14000:'RECHERCHE SI MOT-CLE UTILISE PAR VOUS
13040 IF CO=NB THEN RE$="POUVEZ-VOUS PRECISER VOTRE PENSEE ?"
13050 PRINT"ELIZA :";RE$:'AFFICHAGE DE LA REPONSE
14000 REM **** RECHERCHE SI MOT-CLE UTILISE ****
14010 CO=0
14020 CO=CO+1
14030 RE=INSTR(Q$,MC$(CO)):'PLACE DU MOT-CLE AU ZERO
14040 IF RE>0 THEN RE$=RE$(CO):RETURN
14050 IF CO<NB THEN GOTO 14020 ELSE RETURN
20000 REM ****BLOC DES MOTS-CLES ET DES REPONSES ****
20010 MC$(1)="PUIS-JE PARLER DE MOI":RE$(1)="PEUT-ETRE EN ETES VOUS CAPABLE"
20020 MC$(2)="ON NE PEUT PAS":RE$(2)="COMMENT ETES VOUS SI SUR QU'ON NE PUISSE P
AS"
20030 MC$(3)="JE N'EXISTE PAS":RE$(3)="SAVEZ VOUS POUR QUI VOUS N'EXISTEZ PAS"
20040 MC$(4)="POUR MON PERE":RE$(4)="PARLEZ MOI DE VOTRE FAMILLE"
20050 MC$(5)="MA FAMILLE DIT QUE":RE$(5)="ET VOUS NE DITES RIEN"
20060 MC$(6)="JE NE TROUVE PAS LES MOTS":RE$(6)="VOUS AVEZ DES PROBLEMES PSYCH
OGIQUES"
20080 MC$(7)="VOUS AVEZ PEUR DE MOI":RE$(7)="VOUS SAVEZ BIEN QUE C'EST VOUS QU
AVEZ PEUR DE ME PARLER"
20085 MC$(8)="VOUS":RE$(8)="IL S'AGIT DE VOUS,PAS DE MOI."
20090 REM **** VOUS POUVEZ AJOUTER TOUT CE QUE VOUS VOULEZ ****
20100 RETURN
30000 REM **** DOCUMENTATION ****
30010 ' CO        INDICE D'EMPLACEMENT D'UN MOT-CLE DANS LA TABLE MC$()
30020 ' NB        NB D'ARTICLES DANS CHAQUE TABLE MC$()OU RE$()
30030 ' RE        POINTEUR D'EMPLACEMENT D'UN MOT-CLE DANS UNE REPONSE
30040 ' Q$        VOTRE REPONSE
30050 ' RE$       REPONSE DE L'ORDINATEUR
30060 ' MC$()     TABLE DES MOTS-CLES
30070 ' RE$()     TABLE DE REPONSES:  A UN MOT CLE TROUVE EN MC$()
30080 '           CORRESPOND LA REPONSE EN RE$()
```

Father (Père)

Ce programme simule vaguement une conversation avec votre père sur votre sortie du samedi soir. Après avoir perdu ou gagné la discussion, vous aurez à décider si vous allez quand même sortir ou non. Quand vous en aurez fini avec tout ceci, l'ordinateur vous donnera un score entre moins sept et plus quatre. (L'échelle aurait pu être de zéro à dix, mais les ordinateurs ont ceci de magique qu'ils peuvent vous donner les échelles que vous désirez.)

Ce programme sort de Digital Equipment Corporation et a été mis dans sa forme présente par Victor Nahigian.




```
                              PERE
                       CREATIVE COMPUTING
                     MORRISTOWN, NEW JERSEY


TU VEUX DISCUTER AVEC TON PERE, HEIN ??

VEUX TU LES INSTRUCTIONS? OUI

DANS CE JEU, TU VAS JOUER A DISCUTER D'UN
PROBLEME AVEC TON PEREET ESSAYER DE LE CONVAINCRE
EN TROIS ESSAIS.

A CHAQUE ARGUMENT QUE TU AVANCES , JE TE DIRAI CE
QUE TON PEREREPOND.

ENTRE 'RETURN' POUR CONTINUER.
TU DOIS CHOISIR TON ARGUMENT PARMI L'UN
DES SIX SUIVANTS .

**********
1.      O.K. JE RESTE A LA MAISON.
2.      MAIS J'AIMERAIS BIEN Y ALLER.TOUS MES AMIS Y VONT.
3.      SI J'AI FINI MON TRAVAIL,JE POURRAI Y ALLER .
4.      SI J'Y VAIS JE GARDERAI MES FRERES TOUTE LA SEMAINE
5.      TU NE ME LAISSE JAMAIS FAIRE CE QUE JE VEUX.
6.      DE TOUTE FACON J'Y VAIS!
**********

APRES UN POINT D'INTERROGATION, TAPE LE NUMERO
DE TA REPONSE PUIS UN RETURN.

TU RECEVRAS DES POINTS SI TU REUSSI A CONVAICRE
TON PERE.

LE SUJET DE LA DISCUSSION:
    TU VEUX SORTIR SAMEDI SOIR.
    TON PERENE VEUX PAS.

QUAND TU EN PARLE POUR LA PREMIERE FOI, TONPEREREPOND

NON, TU NE SORTIRAS PAS SAMEDI SOIR .C'EST COMME CA.
QUE REPONDS TU A TON PERE?
QUE DIS TU EN PREMIER? 2
TON PERE DIT:
JE NE PENSE PAS QUE TU MERITES DE SORTIR SAMEDI.
QUELLE EST TA REPONSE? 3
TON PERE DIT:
O.K. SI TU LE FAIS TU PEUX SORTIR SAMEDI SOIR.

ENTRE -7 ET 4, TON SCORE EST DE 2 POINTS.
ON EST SAMEDI SOIR, QUE FAIS TU ?
     1. JE SORS.
     2. JE RESTE.
? 1
TON PERE A VERIFIE CE QUE TU AS FAIS.
TON SCORE EST MAINTENANT DE 2 POINTS.
BIEN JOUE!

VEUX TU ESSAYER UNE AUTRE FOIS? OUI
QUAND TU EN PARLE POUR LA PREMIERE FOI, TONPEREREPOND

NON, TU NE SORTIRAS PAS SAMEDI SOIR .C'EST COMME CA.
QUE REPONDS TU A TON PERE?
QUE DIS TU EN PREMIER? 1
C'EST D'ACCORD.

ENTRE -7 ET 4, TON SCORE EST DE-1 POINTS.
ON EST SAMEDI SOIR, QUE FAIS TU ?
     1. JE SORS.
     2. JE RESTE.
? 2
TON PERE A VERIFIE CE QUE TU AS FAIS.
TON SCORE EST MAINTENANT DE-1 POINTS.
TU N'AS PAS REUSSI A CONVAINCRE TON PERE.

VEUX TU ESSAYER UNE AUTRE FOIS? NON
```

```
10 PRINT CHR$(26):WIDTH 80
100 PRINT TAB(26);" PERE"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY "
130 PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT "TU VEUX DISCUTER AVEC TON PERE, HEIN ??":PRINT
150 DIM M$(2)
160 A=2
170 M$(2)="PERE"
180 PRINT "VEUX TU LES INSTRUCTIONS";
190 INPUT Q1$
195 PRINT
200 IF LEFT$(Q1$,1)="O" OR LEFT$(Q1$,1)="o" THEN 220
210 GOTO 310
220 PRINT "DANS CE JEU, TU VAS JOUER A DISCUTER D'UN"
230 PRINT "PROBLEME AVEC TON ";M$(A);"ET ESSAYER DE LE CONVAINCRE"
240 PRINT "EN TROIS ESSAIS."
250 PRINT
260 PRINT "A CHAQUE ARGUMENT QUE TU AVANCES , JE TE DIRAI CE "
270 PRINT "TON ";M$(A);"REPOND."
280 PRINT
285 LINE INPUT "ENTRE 'RETURN' POUR CONTINUER." ;XX$
290 PRINT "TU DOIS CHOISIR TON ARGUMENT PARMI L'UN"
300 PRINT "DES SIX SUIVANTS ."
310 PRINT CHR$(26):PRINT "***********"
320 PRINT "1.      O.K. JE RESTE A LA MAISON."
330 PRINT "2.      MAIS J'AIMERAIS BIEN Y ALLER.TOUS MES AMIS Y VONT."
340 PRINT "3.      SI J'AI FINI MON TRAVAIL,JE POURRAI Y ALLER ."
350 PRINT "4.      SI J'Y VAIS JE GARDERAI MES FRERES TOUTE LA SEMAINE"
360 PRINT "5.      TU NE ME LAISSE JAMAIS FAIRE CE QUE JE VEUX."
370 PRINT "6.      DE TOUTE FACON J'Y VAIS!"
380 PRINT "***********"
390 PRINT
400 PRINT "APRES UN POINT D'INTERROGATION, TAPE LE NUMERO"
410 PRINT "DE TA REPONSE PUIS UN RETURN."
420 PRINT
430 PRINT "TU RECEVRAS DES POINTS SI TU REUSSI A CONVAICRE"
440 PRINT "TON PERE."
450 PRINT
460 PRINT "LE SUJET DE LA DISCUSSION:"
470 PRINT "    TU VEUX SORTIR SAMEDI SOIR."
480 PRINT "    TON ";M$(A);"NE VEUX PAS."
490 PRINT
500 PRINT "QUAND TU EN PARLE POUR LA PREMIERE FOI, TON";M$(A);"REPOND"
510 P1=-1
520 P3=2
530 P5=-1
540 C=1
550 P6=-2
560 X=0
570 I6=0
580 PRINT
590 PRINT "NON, TU NE SORTIRAS PAS SAMEDI SOIR .C'EST COMME CA."
600 PRINT "QUE REPONDS TU A TON ";M$(A);"?"
610 PRINT "QUE DIS TU EN PREMIER";:INPUT I1
620 ON I1 GOTO 720,760,1070,1070,750,700
630 PRINT "NON, TU NE PEUX PAS SORTIR SAMEDI SOIR."
640 X=X-2:I6=I6+I1
650 IF I6=I2 THEN 830
660 C=C+1
670 IF C=3 THEN 1040
680 IF I2=6 THEN 840
690 GOTO 780
700 PRINT "TON ";M$(A);" DIT:"
710 GOTO 630
720 PRINT "C'EST D'ACCORD."
730 X=X+P1
740 GOTO 1040
750 X=X+P5
760 PRINT "TON ";M$(A);" DIT:"
770 PRINT "JE NE PENSE PAS QUE TU MERITES DE SORTIR SAMEDI."
780 PRINT "QUELLE EST TA REPONSE";
790 INPUT I2
800 ON I2 GOTO 720,960,1010,1010,950,700
810 PRINT "TON ";M$(A);" DIT:"
820 X=X+P3
830 PRINT "QUELLE EST TA REPONSE";
840 INPUT I3
850 ON I3 GOTO 910,1050,890,890,910,920
860 X=X+P1
870 X=X+P1
880 GOTO 1050
890 X=X+2
900 GOTO 1050
910 X=X-1:GOTO 1050
920 X=X-2
930 PRINT "C'EST LA FIN DE LA DISCUSSION.C'EST NON ."
940 GOTO 1040
950 X=X+P5
960 PRINT "TON  ";M$(A);" DIT:"
970 PRINT "NON, JE SUIS DESOLE,MAIS TU NE MERITES VRAIMENT PAS  ";
980 PRINT "D'Y ALLER."
990 PRINT "QUE REPONDS TU ";:INPUT I3
1000 ON I3 GOTO 720,890,1010,1010,870,860
1010 PRINT "TON ";M$(A);" DIT:"
1020 X=X+P3
1030 PRINT "O.K. SI TU LE FAIS TU PEUX SORTIR SAMEDI SOIR."
1040 PRINT
1050 PRINT "ENTRE -7 ET 4, TON SCORE EST DE";X;"POINTS."
1060 GOTO 1120
1070 PRINT "TON ";M$(A);" DIT:"
1080 X=X+P3
1090 PRINT "PEUT ETRE, MAIS JE NE PENSE PAS QUE TU DEVRAIS Y ALLER."
1100 PRINT "QUELLE EST TA REPONSE";:GOTO 790
1110 PRINT
1120 PRINT "ON EST SAMEDI SOIR, QUE FAIS TU ?"
1130 PRINT "     1. JE SORS."
1140 PRINT "     2. JE RESTE."
1150 INPUT Q3
1160 IF Q3 > 1 THEN 1180
1170 GOTO 1220
1180 IF I2 > 1 THEN 1200
1190 GOTO 1220
1200 IF I3 < 5 THEN 1220
1210 GOTO 1230
1220 IF RND(1) > .5 THEN 1250
1230 PRINT "TON PERE A VERIFIE CE QUE TU AS FAIS."
1240 GOTO 1270
1250 PRINT "TON PERE NE N'A PAS VERIFIE CE QUE TU AS FAIT."
1260 GOTO 1270
1270 ON Q3 GOTO 1360,1280
1280 PRINT "TON SCORE EST MAINTENANT DE";X;"POINTS."
1290 GOTO 1410
1300 IF I2=3 THEN 1330
1310 IF I2=4 THEN 1330
1320 GOTO 1350
1330 X=X+1
1340 GOTO 1280
1350 ON I3 GOTO 1280,1280,1330,1330,1280,1280
1360 IF I1=1 THEN 1390
1370 ON I2 GOTO 1390,1380,1280,1280,1380,1380
1380 ON I3 GOTO 1390,1390,1280,1280,1390,1390
1390 X=X-1
1400 GOTO 1280
1410 ON X+8 GOTO 1420,1420,1420,1420,1450,1450,1450,1450,1470,1500,150
0,1500
1420 PRINT "TU N'AS PAS REUSSI A FAIRE CHANGER D'IDEE TON"
1430 PRINT M$(A);
1440 GOTO 1510
1450 PRINT "TU N'AS PAS REUSSI A CONVAINCRE TON ";M$(A);"."
1460 GOTO 1510
1470 PRINT "TU AS REUSSI A CONVAINCRE TON ";M$(A);" MAIS CELA T'A"
1480 PRINT "DEMANDE TROP D'ESSAIS."
1490 GOTO 1510
1500 PRINT "BIEN JOUE!"
1510 PRINT
1520 T1=T1+1
1530 PRINT "VEUX TU ESSAYER UNE AUTRE FOIS";:INPUT Q5$
1540 IF LEFT$(Q5$,1)="O" OR LEFT$(Q5$,1)="o" THEN 500
1550 FOR XX=1 TO 3000:NEXT:END
```

Flip

Ce jeu est peut-être le seul qui soit si facile que même un animal pourrait y jouer, bien qu'il soit difficile pour quiconque d'y jouer aussi bien que le fait le hasard. Flip forme l'intuition et améliore la tactique dans les jeux de stratégie, où chaque joueur essayant de prévoir le comportement de son adversaire, peut anticiper les coups.

Au début du jeu, le programme choisit : « oui » ou « non », mais ne vous donne aucune indication sur sa décision. Votre recherche au premier tour relève donc totalement du hasard et ne nécessite aucune réflexion. Mais par la suite, le programme analyse votre comportement, et prend ses nouvelles décisions en vue de vous induire en erreur. Pour augmenter la difficulté, le programme ne cherche pas toujours à maximiser ses chances, mais choisit parfois de façon aléatoire.

Modifications

Il existe une infinité de stratégies pour ce programme, autant que de définitions de « modélisations ». En effet, aucun algorithme ne peut être considéré comme le « meilleur », puisqu'une modélisation dépend du joueur; or chaque personne est unique, et une même personne peut se comporter différemment suivant le moment. Donc aucun algorithme ne peut prétendre modéliser correctement le comportement du joueur, durant l'exécution du jeu.

Le programme détaillé ci-dessous utilise un tableau de seize probabilités. Les deux dernières estimations du joueur et leur qualificatif : « vrai » ou « faux » (16 possibilités en tout) déterminent le prochain choix de l'ordinateur. Le tableau (qui dépend du tour précédent dans le jeu) est pris pour modèle ou profil du joueur, et il peut être imprimé à la fin du jeu. Toutes les probabilités éloignées de 5.0 indiquent un comportement prévisible dans les situations correspondantes. Les profils peuvent être comparés, ou utilisés pour une étude statistique des stratégies utilisées par différents joueurs. Ils peuvent aussi être confrontés à des courbes de hasard résultant de jeux tel « Pile ou Face », ou bien (plus facilement) de modifications du programme, où des instructions BASIC remplacent le comportement humain et engendrent des choix aléatoires (ou régis par une règle quelconque). En fait, divers algorithmes peuvent ainsi s'affronter.

Cette exécution utilise deux paramètres :

— un facteur mémoire (f1) qui contrôle le taux de renouvellement des éléments d'analyse quand ceux-ci sont rendus caduques par des éléments nouveaux,

— et un facteur aléatoire (f2) qui dicte la décision de se fier ou non à la probabilité estimée. Ce sont deux paramètres parmi le grand nombre susceptible de régir le programme Flip.

Ce programme et sa description sont de John S. James. Ils parurent pour la première fois dans *Creative Computing*, mars-avril 1977.

```
                    FLIP
              CREATIVE COMPUTING
            MORRISTOWN  NEW JERSEY


EXPLICATIONS (O OU N)? OUI

A CHAQUE TOUR,VOUS DEVINEZ OUI ('O') OU ('N').
UN SEUL EST CORRECT,ET LE PROGRAMME A DECIDE LEQUEL
AVANT QUE VOUS DEVINIEZ.AU DEPART VOS CHANCES SONT
5 %,PURE CHANCE.MAIS PLUS TARD LE PROGRAMME
ESSAIERA DE TIRER AVANTAGE DE LA MANIERE DONT VOUS
ESSAYER DE DEVINER.

LE JEU PREND FIN APRES 5  TOURS; UN SCORE DE 24 OU PLUS
EST BON. LE PROGRAMME VOUS INDIQUE LORSQUE VOUS GAGNEZ UN TOUR,
EN TAPANT UN ASTERISQUE ('*') COMME PREMIER CARACTERE
DE LA LIGNE SUIVANTE.

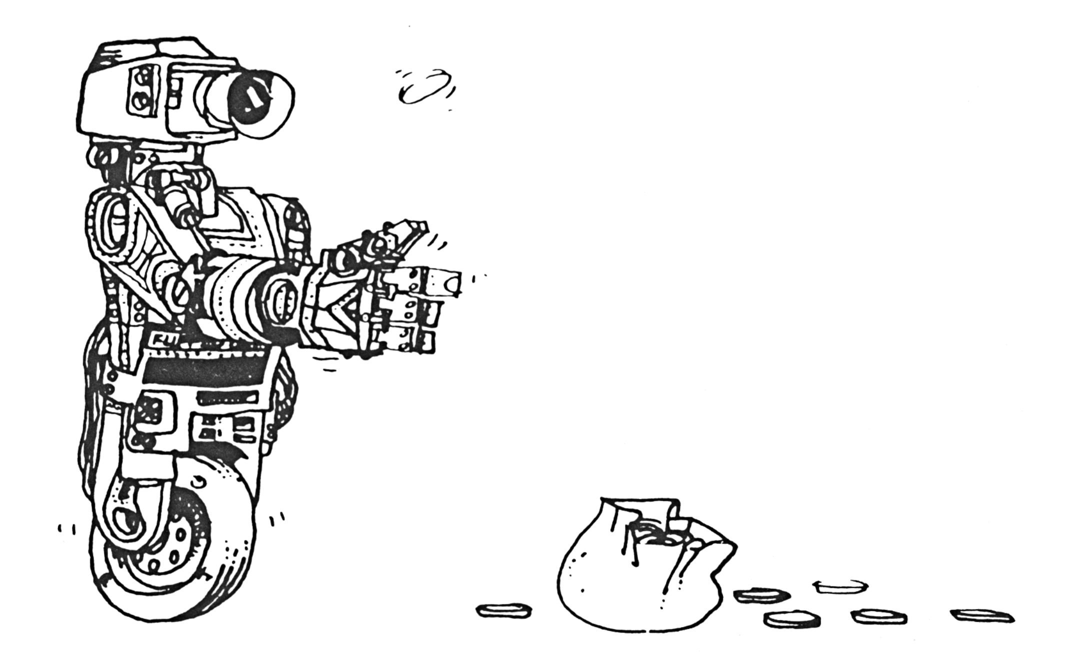

DEBUT.

 ? N
 ? O
 ? O
 ? N
*? O
 ? O
 ? O
*? O
 ? N
 ? O
*? O
*? N
 ? N
 ? N
*? N
 ? N
 ? O
*? O
 ? O
*? N
*? N
*? N
 ? O
*? N
*? O
*? N
*? N
*? N
 ? O
*? N
*? N
*? O
*? O
 ? N
*? O
 ? N
*? N
*? O
*? N
*? N
 ? O
 ? O
 ? O
 ? N
*? N
*? O
 ? O
*? O
*? O
*? O

FIN DU JEU.
VOUS AVEZ 28 SUR 5  REPONSES CORRECTES.


VOULEZ VOUS REJOUER (O OU N)? N
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(25);"FLIP"
20 PRINT TAB(18);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(16);"MORRISTOWN  NEW JERSEY":PRINT:PRINT:PRINT
31 B1=50
32 PRINT "EXPLICATIONS (O OR N)";
34 INPUT T$
36 IF LEFT$(T$,1) <> "O" THEN 180
40 PRINT
50 PRINT "A CHAQUE TOUR,VOUS DEVINEZ OUI ('O') OU ('N')."
60 PRINT "UN SEUL EST CORRECT,ET LE PROGRAMME A DECIDE LEQUEL"
70 PRINT "AVANT QUE VOUS DEVINIEZ.AU DEPART VOS CHANCES SONT"
80 PRINT "50%,PURE CHANCE.MAIS PLUS TARD LE PROGRAMME"
90 PRINT "ESSAIERA DE TIRER AVANTAGE DE LA MANIERE DONT VOUS"
100 PRINT "ESSAYER DE DEVINER."
110 PRINT
120 PRINT "LE JEU PREND FIN APRES";B1;"TOURS; UN SCORE DE";
125 PRINT INT(B1/2-1);"OU PLUS"
130 PRINT "EST BON. LE PROGRAMME VOUS INDIQUE LORSQUE VOUS GAGNEZ UN TOUR,"
140 PRINT "EN TAPANT UN ASTERISQUE ('*') COMME PREMIER CARACTERE"
150 PRINT "DE LA LIGNE SUIVANTE."
160 PRINT
170 REM
180 REM INITIALISATION: 16 PROBABILITES, 4 RESPONSES (X),
190 REM FACTEUR DE MEMOIRE PRIMAIRE (F1), FACTEUR ALEATOIRE (F2),
200 REM SCORES (S1,S2) ET SIGNAL DE BONNE-REPONSE.
210 PRINT
230 DIM P(16),X(4)
240 PRINT "DEBUT."
245 PRINT
250 FOR I=1 TO 16
260 P(I)=.5
270 NEXT I
280 FOR I=1 TO 4
290 X(I)=0
300 IF RND(1) < .5 THEN 320
310 X(I)=1
320 NEXT I
330 F1=.8
340 F2=.3
350 S1=0
360 S2=0
370 A$=" "
380 REM
390 REM PRENDRE LA PROBABILITE ESTIMEE (Z1)
400 REM DE LA PERSONNE DEVINANT OUI.
410 REM UTILISER UNE PROBABILITE AJUSTEE (Z2).
420 I9=8*X(4)+4*X(3)+2*X(2)+X(1)+1
430 Z1=P(I9)
440 Z2=Z1
450 IF Z2 <> .5 THEN 480
460 Z2=RND(1)
470 GOTO 520
480 IF Z2 > .5 THEN 510
490 Z2=Z2*F2+0*(1-F2)
500 GOTO 520
510 Z2=Z2*F2+1*(1-F2)
520 Z5=0
530 IF RND(1) < Z2 THEN 560
540 Z5=1
550 REM
560 REM INTERACTION AVEC LA PERSONNE.PRENDRE SA REPONSE (Z3).
570 REM HISTORIQUE DES REPONSES JUSQU'A MAINTENANT (X),
575 REM PROBABILITE APPROPRIEE (P(I9)).
580 PRINT A$;
590 Z3=0
600 INPUT H$
610 IF LEFT$(H$,1) = "O" THEN 650
620 IF LEFT$(H$,1) ="N" THEN 660
630 PRINT "ERREUR, CE DOIT ETRE 'O' OU 'N' ."
640 GOTO 600
650 Z3=1
660 A$=" "
670 S2=S2+1
680 IF Z3 <> Z5 THEN 710
690 A$="*"
700 S1=S1+1
720 X(1)=X(3)
730 X(2)=X(4)
740 X(3)=Z3
750 X(4)=Z5
760 REM REMETTRE A JOUR LA PROBABILITE EN UTILISANT I9.
770 P(I9)=F1*P(I9)+(1-F1)*X(3)
780 IF S2 < B1 THEN 380
790 PRINT A$;
800 PRINT
810 PRINT "FIN DU JEU."
820 PRINT "VOUS AVEZ";S1;"SUR";S2;"REPONSES CORRECTES."
830 PRINT:PRINT
840 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER (O OU N)";
850 INPUT T$
860 IF LEFT$(T$,1)="O" THEN 240
870 END
```



Four in a Row

(Alignez-en quatre)

Dans ce jeu, on aligne huit piquets qui peuvent supporter huit anneaux chacun. Chaque anneau est caractérisé par un X ou un O. Votre adversaire est l'ordinateur. Chacun d'entre vous prend son tour alternativement. A chaque tour, il faut placer un anneau sur un des huit piquets. L'objectif est d'aligner quatre anneaux X ou quatre anneaux O verticalement, horizontalement ou en diagonale. Un coup d'œil au listing d'exemple permet de comprendre le procédé.

Bien que l'ordinateur joue déjà relativement bien, vous pouvez souhaiter améliorer sa tactique en changeant les valeurs des données dans les lignes 120 et 130. Les quatre premières valeurs sont attribuées si une position conduit respectivement à un, deux, trois, ou quatre anneaux alignés pour l'ordinateur. Les quatre valeurs suivantes sont des points de bonus au cas où deux, trois ou quatre anneaux sont alignés dans plusieurs directions au cours du même mouvement. Les huit valeurs suivantes (ligne 130) sont distribuées de la même façon, pour vous. Ces valeurs servent donc à votre défense.

La version informatisée de ce jeu a été écrite par James L. Murphy.

```
                     ALIGNEZ EN QUATRE
                   CREATIVE COMPUTING
                 MORRISTOWN, NEW JERSEY


JEU DU 'ALIGNEZ EN QUATRE'.

VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI? OUI

LE JEU CONSISTE A ENTASSER DES X
ET DES O (L'ORDINATEUR A LES O) JUSQU'A CE QUE
UN DES JOUEURS EN AIT QUATRE ALIGNES
 VERTICALEMENT, HORIZONTALEMENT, OU
DIAGONALEMENT.


VOULEZ VOUS COMMENCER? OUI

  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  1  2  3  4  5  6  7  8

UN NOMBRE ENTRE 1 ET 8? 4

  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  X  -  -  -  -
  1  2  3  4  5  6  7  8

L'ORDINATEUR CHOISIT LA COLONNE 5

  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  X  O  -  -  -
  1  2  3  4  5  6  7  8

UN NOMBRE ENTRE 1 ET 8? 5

  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  X  -  -  -
  -  -  -  X  O  -  -  -
  1  2  3  4  5  6  7  8

L'ORDINATEUR CHOISIT LA COLONNE 7

  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  -  -  -  -  -
  -  -  -  X  O  -  -  -
  -  -  -  O  O  O  O  -
  -  -  -  O  X  O  X  -
  -  -  -  O  X  X  O  -
  -  -  X  X  O  X  X  X
  1  2  3  4  5  6  7  8

L ' O R D I N A T E U R   G A G N E !!!

ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR.

Ok
```

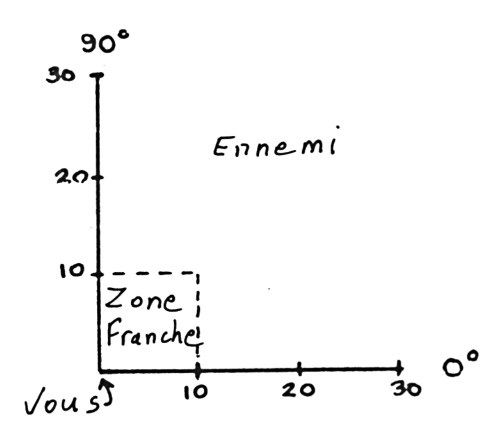
```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(22);"ALIGNEZ EN QUATRE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
100 DIM B$(8,8),L(8),S(4),F(4)
110 DIM V(16),N(4)
130 DATA 1,100,500,1E20,1,800,4000,1E20
140 DATA 1,75,900,1E18,1,450,3000,1E18
150 FOR Z1=1 TO 16:READ V(Z1):NEXT Z1
160 PRINT"JEU DU 'ALIGNEZ EN QUATRE'.":PRINT
170 INPUT"VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI";A$
180 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 270
190 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 210
200 PRINT"OUI OU NON":GOTO 170
210 PRINT:PRINT"LE JEU CONSISTE A ENTASSER DES X"
220 PRINT"ET DES O (L'ORDINATEUR A LES O) JUSQU'A CE QUE"
230 PRINT"UN DES JOUEURS EN AIT QUATRE ALIGNES"
240 PRINT" VERTICALEMENT, HORIZONTALEMENT, OU "
250 PRINT"DIAGONALEMENT."
260 PRINT:PRINT
270 X$="X":O$="O"
280 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:B$(I,J)="-":NEXT J:NEXT I
290 FOR Z1=1 TO 8:L(Z1)=0:NEXT Z1
300 INPUT"VOULEZ VOUS COMMENCER";A$
305 PRINT
310 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 610
320 GOSUB 340
330 GOTO 450
340 FOR I=8 TO 1 STEP -1
350 FOR J=1 TO 8
360 PRINT"  ";B$(I,J);
370 NEXT J
380 PRINT
390 NEXT I
400 PRINT" ";
410 FOR I=1 TO 8:PRINT I;:NEXT I
420 PRINT:PRINT
430 RETURN
440 PRINT"MOUVEMENT INTERDIT, RECOMMENCEZ."
450 INPUT"UN NOMERE ENTRE 1 ET 8";M
460 M=INT(M)
470 IF M<1 OR M>8 THEN 440
480 L=L(M)
490 IF L>7 THEN 440
500 L(M)=L+1:L=L+1
510 B$(L,M)=X$
520 PRINT
530 GOSUB 340
540 P$=X$
550 GOSUB 1240
560 FOR Z=1 TO 4
570 IF S(Z)<4 THEN 600
580 PRINT"V O U S  G A G N E Z !!!"
590 GOTO 1580
600 NEXT Z
610 M9=0:V1=0
620 N1=1
630 FOR M4=1 TO 8
640 L=L(M4)+1
650 IF L>8 THEN 1080
660 V=1
670 P$=O$:W=0
680 M=M4
690 GOSUB 1240
700 FOR Z1=1 TO 4:N(Z1)=0:NEXT Z1
710 FOR Z=1 TO 4
720 S=S(Z)
730 IF S-W>3 THEN 1130
740 T=S+F(Z)
750 IF T<4 THEN 780
760 V=V+4
770 N(S)=N(S)+1
780 NEXT Z
790 FOR I = 1 TO 4
800 N=N(I)-1
810 IF N=-1 THEN 840
820 I1=8*W+4*SGN(N)+I
830 V=V + V(I1) + N*V(8*W+I)
840 NEXT I
850 IF W=1 THEN 880
860 W=1:P$=X$
870 GOTO 690
880 L=L+1
920 IF L>8 THEN 1020
930 GOSUB 1240
940 FOR Z=1 TO 4
950 IF S(Z)>3 THEN V=2
960 NEXT Z
1020 IF V<V1 THEN 1080
1030 IF V>V1 THEN N1=1: GOTO 1060
1040 N1=N1 + 1
1050 IF RND(1)>1/N1 THEN 1080
1060 V1 = V
1070 M9=M4
1080 NEXT M4
1090 IF M9<>0 THEN 1120
1100 PRINT "M A T C H  N U L ..."
1110 GOTO 1580
1120 M=M9
1130 PRINT "L'ORDINATEUR CHOISIT LA COLONNE";M:PRINT
1140 L=L(M)+1:L(M)=L(M)+1
1150 B$(L,M)=O$
1160 P$=O$:GOSUB 340
1170 GOSUB 1240
1180 FOR Z = 1 TO 4
1190 IF S(Z)<4 THEN 1220
1200 PRINT"L ' O R D I N A T E U R  G A G N E !!!"
1210 GOTO 1580
1220 NEXT Z
1230 GOTO 450
1240 Q$=X$
1250 IF P$=X$ THEN Q$=O$
1260 D2=1:D1=0
1270 Z=0
1280 GOSUB 1360
1290 D1=1:D2=1
1300 GOSUB 1360
1310 D2=0:D1=1
1320 GOSUB 1360
1330 D2=-1:D1=1
1340 GOSUB 1360
1350 RETURN
1360 D=1:S=1
1370 T=0
1380 Z=Z+1
1390 C=0
1400 FOR K=1 TO 3
1410 M5=M+K*D1:L1=L+K*D2
1420 IF M5<1 OR L1<1 OR M5>8 OR L1>8 THEN 1510
1430 B$=B$(L1,M5)
1440 IF C=0 THEN 1480
1450 IF B$=Q$ THEN K=3: GOTO 1510
1460 T = T+1
1470 GOTO 1510
1480 IF B$=P$ THEN S=S+1:GOTO 1510
1490 C=1
1500 GOTO 1450
1510 NEXT K
1520 IF D=0 THEN 1550
1530 D=0:D1=-D1:D2=-D2
1540 GOTO 1390
1550 S(Z)=S
1560 F(Z)=T
1570 RETURN
1580 PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR. ";XX$:PRINT
1590 END
```

Geowar

(La bataille géographique)

Ce programme très simple représente un champ de bataille sur lequel vous, le joueur, vous trouvez aux coordonnées 0,0. Il y a cinq installations ennemies qui peuvent se trouver n'importe où dans un carré de trente carreaux de côté sauf dans le carré de dix carreaux de côté qui sert de zone franche. Le diagramme ci-dessous pourra clarifier la situation. Au contraire de la plupart des jeux d'artillerie où vous lancez des projectiles qui retombent sur les installations ennemies, dans ce jeu vous utilisez une sorte de missile laser dans une direction rectiligne qui détruit tout sur son passage. Si le missile passe à un degré au nord-ouest ou au sud-est de la cible, ou bien sûr, sur la cible, celle-ci est détruite. S'il passe à deux degrés de la cible, le missile est détruit et cette cible bougera d'un degré au plus dans n'importe quelle direction par rapport à sa position initiale.

La bataille géographique est en grande partie un jeu d'estimation avec des informations incomplètes comme indices. Néanmoins, il est amusant de jouer et c'est une jolie version du fameux jeu du nombre mystérieux. Il a été écrit par Gary Lorenc et est paru pour la première fois dans *Creative Computing,* mai-juin 1975.




```
RUN
                        BATAILLE GEOGRAPHIQUE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS UNE DESCRIPTION DU JEU? OUI

   LE PREMIER QUADRANT D'UN GRAPHE REGULIEREMENT INDICE  SERT DE
CHAMP DE BATAILLE.IL EXISTE CINQ INSTALLATIONS ENNEMIES A L'INTERIEUR DU CARRE
DE 30 CARREAUX DE COTE,MAIS AUCUNE DANS CELUI DE 10 CARREAUXDE COTE
CAR L'ORIGINE EST LE LIEU OU SE TROUVE VOTRE BASE.QUAND L'ORDINATEUR
VOUS DEMANDE LE NOMBRE DE DEGRES DE L'ANGLE DE TIR,REPONDRE
PAR UN NOMBRE COMPRIS
ENTRE 1 ET 90.

                                                         FROLE**********
    1. UN COUP AU BUT EST UN COUP A MOINS D'UN DEGRE
                                                         *             *
        DE LA CIBLE.                                     *  TOUCHE***  *
    2. UN COUP REUSSI DOIT PASSER A MOINS DE DEUX        * *         * *
         DEGRES DE LA CIBLE.                             * *    B    * *
    3. UN COUP FROLE DOIT PASSER A MOINS DE TROIS DEGRES
                                                         * *         * *
         DE LA CIBLE EN CE SENS QUE LA PARTIE ENTIERE DE
                                                         *  ***TOUCHE  *
         L'INTERVALE DOIT ETRE DEUX.IL PROVOQUE LA RELOCA-
                                                         *             *
         LISATION DE LA CIBLE A MOINS D'UNE UNITE.       **********FROLE

    LES MISSILES ONT UNE PORTEE INFINIE ET PEUVENT DESCENDREPLUS D'UNE CIBLE.
UN MISSILE QUI RATE DE PEU UNE INSTALLATION (FROLE) SERA
IMMEDIATEMENT DESCENDU. TOUT COUP REUSSI PRECEDEMENT SERA  ANNULE
JUSQU'A CE QU'UN COUP DIRECT SOIT REUSSI.


PRET? OUI

BONNE CHANCE!


RENTRER L'ANGLE DE TIR? 25
PAS DE CHANCE -- ESSAYEZ A NOUVEAU.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 35
PAS DE CHANCE -- ESSAYEZ A NOUVEAU.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 47
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 48
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 49
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 51
*** FELICITATIONS ***  UN COUP REUSSI.
 1 DESCENDU(S) -- 4 RESTANT(S).

                                58


RENTRER L'ANGLE DE TIR? 77
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 79
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 82
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 80
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 79
**** OEIL DE LYNX ****  2 COUPS--UN COUP DIRECT SUR 1 D'ENTRE EUX!
 3 DESCENDU(S) -- 2 RESTANT(S).

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 10
**** OEIL DE LYNX ****  UN COUP DIRECT!
 4 DESCENDU(S) -- 1 RESTANT(S).

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 50
UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE.

RENTRER L'ANGLE DE TIR? 48
*** FELICITATIONS ***  UN COUP REUSSI.

TOTAUX DU JEU: 3 COUPS ET 2 COUPS DIRECTS SUR 15 TIRS.

PRET POUR UN AUTRE JEU? NON


TOTAUX POUR 1 JEUX: 3 COUPS ET 2
COUPS DIRECTS SUR 15 TIRS.
UNE MOYENNE DE 3 TIRS PAR CIBLE.
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26);"BATAILLE GEOGRAPHIQUE":WIDTH 80
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
5 PRINT "VOULEZ-VOUS UNE DESCRIPTION DU JEU";
6 INPUT I$
7 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 46
8 PRINT CHR$(26)
9 PRINT "   LE PREMIER QUADRANT D'UN GRAPHE REGULIEREMENT INDICE ";
10 PRINT " SERT DE"
11 PRINT "CHAMP DE BATAILLE.IL EXISTE CINQ INSTALLATIONS ENNEMIES";
12 PRINT " A L'INTERIEUR DU CARRE"
13 PRINT "DE 30 CARREAUX DE COTE,MAIS AUCUNE DANS CELUI DE 10 CARREAUX";
14 PRINT "DE COTE"
15 PRINT "CAR L'ORIGINE EST LE LIEU OU SE TROUVE VOTRE BASE.";
16 PRINT "QUAND L'ORDINATEUR"
17 PRINT "VOUS DEMANDE LE NOMBRE DE DEGRES DE L'ANGLE DE TIR,REPONDRE ";
18 PRINT "PAR UN NOMBRE COMPRIS"
19 PRINT "ENTRE 1 ET 90."
20 PRINT
21 PRINT TAB(51),"FROLE**********"
22 PRINT "    1. UN COUP AU BUT EST UN COUP A MOINS D'UN DEGRE";
23 PRINT TAB(51),"*              *"
24 PRINT "          DE LA CIBLE.",TAB(51),"*  TOUCHE***  *"
25 PRINT "    2. UN COUP REUSSI DOIT PASSER A MOINS DE DEUX ";
26 PRINT TAB(51),"*  *        *  *"
27 PRINT "           DEGRES DE LA CIBLE.";
28 PRINT TAB(51),"*  *   B    *  *"
29 PRINT "    3. UN COUP FROLE DOIT PASSER A MOINS DE TROIS DEGRES ";
30 PRINT TAB(51),"*  *        *  *"
31 PRINT "           DE LA CIBLE EN CE SENS QUE LA PARTIE ENTIERE DE ";
32 PRINT TAB(51),"*  ***TOUCHE  *"
33 PRINT "           L'INTERVALE DOIT ETRE DEUX.IL PROVOQUE LA RELOCA-";
34 PRINT TAB(51),"*              *"
35 PRINT "           LISATION DE LA CIBLE A MOINS D'UNE UNITE.";
36 PRINT TAB(51),"**********FROLE"
37 PRINT
39 PRINT "    LES MISSILES ONT UNE PORTEE INFINIE ET PEUVENT DESCENDRE";
40 PRINT "PLUS D'UNE CIBLE."
41 PRINT "UN MISSILE QUI RATE DE PEU UNE INSTALLATION (FROLE) ";
42 PRINT "SERA"
43 PRINT "IMMEDIATEMENT DESCENDU. TOUT COUP REUSSI PRECEDEMENT SERA ";
44 PRINT " ANNULE"
45 PRINT "JUSQU'A CE QU'UN COUP DIRECT SOIT REUSSI."
46 PRINT
47 PRINT
48 PRINT "PRET";
49 INPUT R$
50 IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 192
51 PRINT:PRINT "BONNE CHANCE!"
52 PRINT
53 DIM C(10),H(20),D(10),S(20),F(5)
54 DEF FNV(V1)=INT((180/3.14159)*ATN(V1)+.5)
55 X=250
56 X1=RND(1)
57 G2=0
58 S2=0
59 D2=0
60 H2=0
61 FOR K=1 TO 10
62 GOSUB 154
63 IF INT(K/2)<>K/2 THEN 70
64 IF C(K-1)>10 THEN 70
65 IF C(K)>10 THEN 70
66 FOR L=K-1 TO K
67 GOSUB 154
68 NEXT L
69 GOTO 63
70 NEXT K
71 S=0
72 FOR L=1 TO 5
73 D(L)=FNV(C(2*L)/C(2*L-1))
74 NEXT L
75 A=2
76 L1=10
77 T5=5
78 D5=0
79 H5=0
80 GOSUB 147
81 PRINT
82 PRINT "RENTRER L'ANGLE DE TIR";
83 D1=0
84 H1=0
85 FOR Q=1 TO 5
86 F(Q)=20
87 NEXT Q
88 INPUT D
89 IF D>=90 THEN 81
90 ON SGN(D)+2 GOTO 177,192
91 S=S+1
92 FOR A=2 TO 10 STEP 2
93 IF D>S(A) THEN 103
94 IF D<S(A-1) THEN 103
95 IF D>H(A) THEN 105
96 IF D<H(A-1) THEN 105
97 IF D>D(A/2)+1 THEN 101
98 IF D<D(A/2)-1 THEN 101
99 D1=D1+1
100 GOTO 102
101 H1=H1+1
102 F(D1+H1)=A
103 NEXT A
104 GOTO 108
105 IF D1>0 THEN 110
106 GOSUB 138
107 GOTO 81
108 IF D1+H1<>0 THEN 112
109 IF T5=1 THEN 159
110 PRINT "PAS DE CHANCE -- ESSAYEZ A NOUVEAU."
111 GOTO 81
112 IF D1>0 THEN 118
113 IF H1>1 THEN 116
114 PRINT "*** FELICITATIONS ***  UN COUP REUSSI."
115 GOTO 124
116 PRINT "*** FELICITATIONS ***";H1;COUPS REUSSIS."
117 GOTO 124
118 PRINT "**** OEIL DE LYNX **** ";
119 IF D1>1 THEN 123
120 IF H1>0 THEN 123
121 PRINT " UN COUP DIRECT!"
122 GOTO 124
123 PRINT D1+H1;"COUPS--UN COUP DIRECT SUR";D1;"D'ENTRE EUX!"
124 T5=T5-(D1+H1)
125 D5=D5+D1
126 H5=H5+H1
127 IF T5=0 THEN 167
128 FOR J=1 TO H1+D1
129 Z=F(J)
130 D(Z/2)=0
131 H(Z)=0
132 H(Z-1)=0
133 S(Z)=0
134 S(Z-1)=0
135 NEXT J
136 PRINT 5-T5;"DESCENDU(S) --";T5;"RESTANT(S)."
137 GOTO 81
138 PRINT "UN COUP FROLE. L'ENNEMI S'EST RELOCALISE."
139 FOR R=1 TO 2
140 X2=INT(RND(1)*100)
141 IF ABS(C(A-(R-1))-X2)>1 THEN 140
142 IF C(A-(R-1))<=2 THEN 140
143 C(A-(R-1))=X2
144 NEXT R
145 D(A/2)=FNV(C(A)/C(A-1))
146 L1=A
147 FOR I=A TO L1 STEP 2
148 H(I-1)=FNV((C(I)-1)/(C(I-1)+1))
149 H(I)=FNV((C(I)+1)/(C(I-1)-1))
150 S(I-1)=FNV((C(I)-2)/(C(I-1)+2))
151 S(I)=FNV((C(I)+2)/(C(I-1)-2))
152 NEXT I
153 RETURN
154 R=INT(RND(1)*100)
155 IF R>30 THEN 154
156 IF R<3 THEN 154
157 C(K)=R
158 RETURN
159 FOR Z1=1 TO 5
160 IF D(Z1)>1 THEN 162
161 NEXT Z1
162 IF D<D(Z1) THEN 165
163 PRINT " TROP HAUT -- ESSAYEZ A NOUVEAU."
164 GOTO 81
165 PRINT "TROP BAS -- ESSAYER A NOUVEAU."
166 GOTO 81
167 PRINT
168 PRINT "TOTAUX DU JEU:";H5;"COUPS ET";D5;"COUPS DIRECTS SUR";S;"TIRS."
169 PRINT
170 PRINT "PRET POUR UN AUTRE JEU";
171 G2=G2+1
172 S2=S2+S
173 D2=D2+D5
174 H2=H2+H5
175 INPUT G$
176 IF LEFT$(G$,1)="N" THEN 184
177 PRINT
178 PRINT
179 PRINT
180 PRINT "CINQ NOUVELLES INSTALLATIONS ONT ETE CONSTRUITES A DIFFERENTS";
181 PRINT "ENDROITS."
182 PRINT:PRINT "BONNE CHANCE!"
183 GOTO 61
184 PRINT
185 PRINT
186 PRINT "TOTAUX POUR";G2;"JEUX:";H2;"COUPS ET";D2
187 PRINT "COUPS DIRECTS SUR";S2;"TIRS."
188 PRINT "UNE MOYENNE DE";S2/(D2+H2);"TIRS PAR CIBLE."
192 END
```

Grand Prix

Dans ce programme, vous tentez d'accomplir un tour de circuit de Grand Prix, avec un adversaire choisi parmi six possibles, depuis le camion postal jusqu'à la Ferrari de 1974. La piste est constituée de quatre lignes droites et de quatre courbes. Pour chacune de ces parties, la vitesse est limitée. Selon la voiture que vous conduisez, vous pouvez parcourir ces lignes droites et prendre ces virages à des vitesses différentes. De plus, les caractéristiques de freinage dépendent aussi de la voiture, si bien que vous pouvez, dans certains cas, entamer un virage à vive allure et freiner à la dernière minute.

Il semble facile de gagner en choisissant tout simplement une Porsche ou une Ferrari pour vous-même, et comme adversaire un camion postal ou une Ford Mustang usagée, mais ce n'est pas si évident que cela, attention !

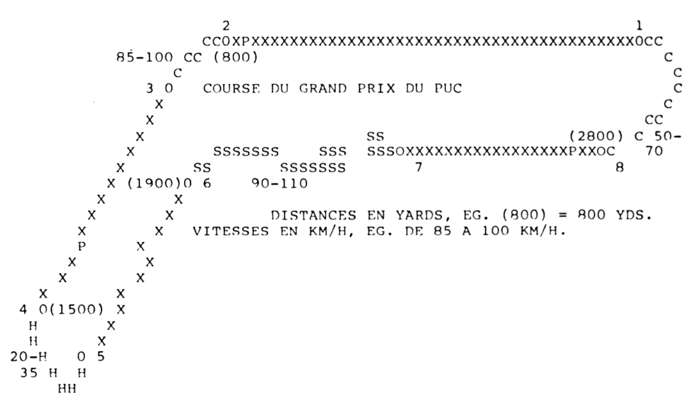
L'origine de ce jeu reste inconnue. Les seules choses qui permettent de l'identifier sont ces trois initiales : PUC. Est-ce le « Pacific Union College » ? Peut-être, mais ce n'est pas sûr.

```
RUN
                         GRAND PRIX
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE AU GRAND PRIX DU PUC

VOULEZ VOUS UNE DESCRIPTION DE LA COURSE? OUI
ASSUREZ VOUS QUE VOTRE IMPRIMANTE EST PRETE.
ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER L'IMPRESSION.

--- IMPRESSION ---
```



```
                     2                                          1
                   CC0XPXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0CC
          85-100 CC (800)                                          C
                C                                                   C
             3 0   COURSE DU GRAND PRIX DU PUC                      C
              X                                                    C
             X                                                   CC
            X                      SS                    (2800) C 50-
           X        SSSSSSS    SSS  SSSOXXXXXXXXXXXXXXXXXXPXXOC   70
          X       SS        SSSSSSS       7                    8
         X (1900)0 6    90-110
        X        X
       X        X            DISTANCES EN YARDS, EG. (800) = 800 YDS.
      X        X    VITESSES EN KM/H, EG. DE 85 A 100 KM/H.
      P       X
     X         X
    X         X
  X         X
 4 0(1500) X
  H       X
  H      X
20-H   0 5
 35 H  H
    HH


1 A 2 EST UNE LIGNE DROITE DE 800 YARDS DE LONG
2 A 3 EST UN VIRAGE DE 200 YARDS DE LONG
     LA VITESSE DE SORTIE DE LA PISTE VA DE 85 A 100 KM/H
3 A 4 EST UNE LIGNE DROITE DE 500 YARDS DE LONG
     ELLE FINIE A 1500 YARDS DU DEPART4 A 5 EST UN VIRAGE EN EPINGLE A CHEVEUX
     LA VITESSE DE SORTIE DE PISTE VA DE 20 A 35 KM/H
5 A 6 EST UNE NOUVELLE LIGNE DROITE DE 300 YARDS DE LONG
     ELLE FINIE A 1900 YARDS DU DEPART
6 A 7 EST UNE SERIE DE VIRAGES EN 'S' DE 500 YARDS DE LONG
     LA VITESSE MOYENNE EST DE 90-110 KM/H
7 A 8 EST LA LIGNE DROITE FINALE DE 400 YARDS
     ON ENTRE DANS LE DERNIER VIRAGE APRES 2800 YARDS
8 A 9 EST LE DERNIER VIRAGE DE 400 YARDS
     LA VITESSE DE SORTIE DE PISTE VA DE 50 A 70 KM/H



LA LONGUEUR TOTALE D'UN TOUR EST 3200 YARDS
```

```
DURANT LES LIGNES DROITES VOUS DEVREZ CONTROLER L'ACCELE-
RATION ET LE FREINAGE DE VOTRE VOITURE. LE VIRAGE SERA  PRIS
A LA VITESSE A LAQUELLE VOUS L'ENTAMEREZ.
EN DESSOUS DE LA VITESSE DE SORTIE,LE VIRAGE SERA PRISSANS DIFFICULTE
AU DELA DE LA PLUS GRANDE DES VITESSES INDIQUEES,VOUS VOUS ECRASEREZ!
ENTRE LES DEUX,IL CE PEUT QUE VOUS PERDIEZ DE LA VITESSE
OU DU TEMPS,PARCE QUE VOUS AVEZ CHASSE OU DERAPE.
PLUS VITE VOUS PRENEZ LES VIRAGES,PLUS GRANDS SONT LES --
RISQUES ET MOINS LONG LE TEMPS!!!!


VOTRE TACHE EST DE PARCOURIR LA PISTE EN UN MINIMUM DE
TEMPS SANS CARAMBOLAGE!!!


VOTRE VOITURE PEUT ETRE UNE DES SUIVANTES:
1. PORSCHE
2. FERRARI
3. MASERATI
4. FORD LOTUS

QUELLE VOITURE VOULEZ VOUS? 4

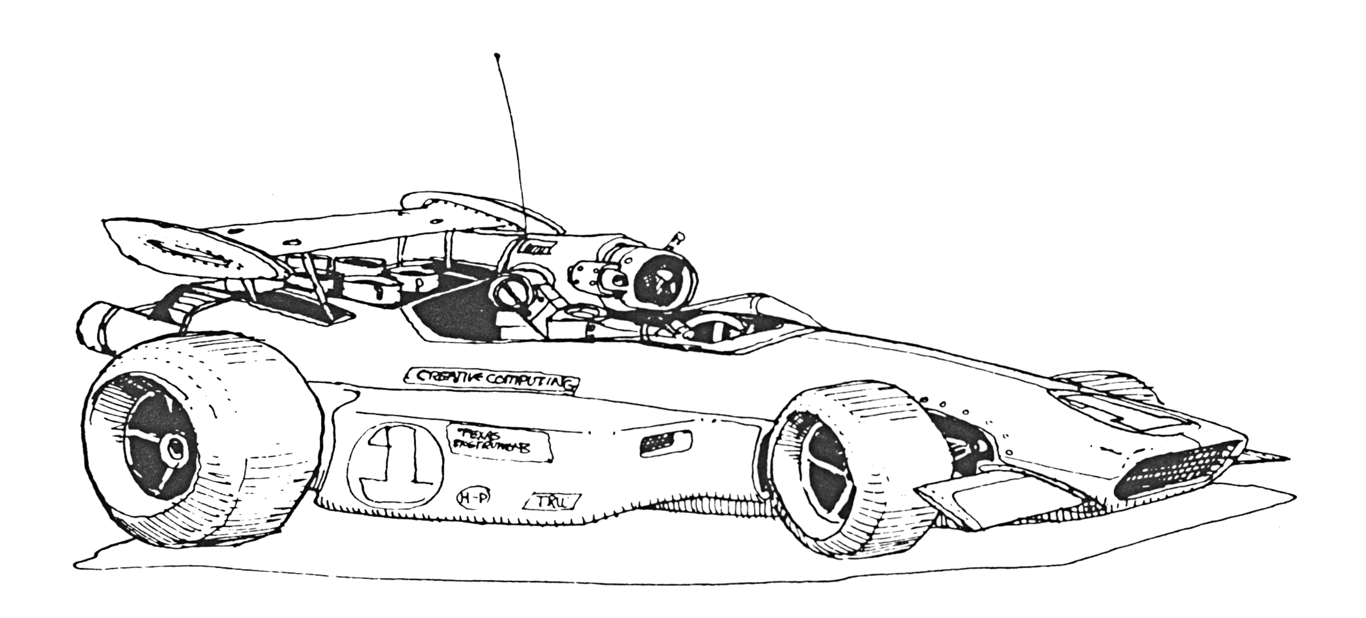
VOTRE VOITURE A UNE ACCELERATION MAXIMUM DE 8 KMh/SEC.
ET UN FREINAGE MAXIMUM DE -30 KM/H/SEC.

VOUS COURREREZ CONTRE UNE DES VOITURES SUIVANTES:
1. UN FOURGON POSTAL DES U.S
2. UNE PONTIAC GTO CABOSSEE DE 1970
3. UNE FORD MUSTANG BIEN USEE DE 1966
4. UNE FORD LOTUS
5. UNE FERRARI 1974
6. LA 'RAYON DE LUMIERE' SPECIALE SUPERGONFLEE

CHOISISSEZ UN ADVERSAIRE EN ENTRANT SON NUMERO? 2

TEMPS ECOULE  VITESSE       POSITION DE      POSITION
  SECONDES     KM/H          YARDS       L'ADVERSAIRE ACCELERATION
------------  -------       --------     ------------ ------------

     0.0         0             0              0        ? 8
     2.0        16             7              3        ? 8
     4.0        32            31             16        ? 8
     6.0        48            70             48        ? 8
     8.0        64           125             93        ? 8
    10.0        80           195            155        ? 8
    12.0        96           281            233        ? 8
    14.0       112           383            325        ? 8
    16.0       128           500            434        ? -20
    18.0        88           606            561        ? 5
    20.0        98           697            696        ? -2
    22.0        94           791            789        ? 0
VIRAGE 2 -3 ,  VITESSE 94 KM/H
    26.5        94          1000            981        ? 0
    28.5        94          1091           1061        ? 0
    30.5        94          1183           1161        ? 0
    32.5        94          1275           1274        ? -30
    34.5        34          1338           1382        ? 8
    36.5        50          1379           1460        ? 8
    38.5        66          1436           1499        ? 8
PERDU LE CONTROL A 80 KM/H.  VOTRE VOITURE S'EST ECRASEE!!
VOTRE ADVERSAIRE A FINI EN 91.3997 SECONDES!
```




```
VOULEZ VOUS RECOMMENCER? OUI

VOTRE VOITURE PEUT ETRE UNE DES SUIVANTES:
1. PORSCHE
2. FERRARI
3. MASERATI
4. FORD LOTUS

QUELLE VOITURE VOULEZ VOUS? 3

VOTRE VOITURE A UNE ACCELERATION MAXIMUM DE 12 KMh/SEC.
ET UN FREINAGE MAXIMUM DE -22 KM/H/SEC.

VOUS COURREREZ CONTRE UNE DES VOITURES SUIVANTES:
1. UN FOURGON POSTAL DES U.S
2. UNE PONTIAC GTO CABOSSEE DE 1970
3. UNE FORD MUSTANG BIEN USEE DE 1966
4. UNE FORD LOTUS
5. UNE FERRARI 1974
6. LA 'RAYON DE LUMIERE' SPECIALE SUPERGONFLEE

CHOISISSEZ UN ADVERSAIRE EN ENTRANT SON NUMERO? 3

TEMPS ECOULE  VITESSE       POSITION DE          POSITION
  SECONDES     KM/H           YARDS         L'ADVERSAIRE  ACCELERATION
------------  -------       --------        ------------  ------------

    0.0          0              0                0          ? 12
    2.0         24             11                3          ? 12
    4.0         48             46               19          ? 12
    6.0         72            105               56          ? 12
    8.0         96            187              108          ? 12
   10.0        120            293              178          ? 10
   12.0        140            420              267          ? 0
   14.0        140            557              374          ? 0
   16.0        140            694              500          ? -22
VITESSE AU VIRAGE 100 KM/H, PRENEZ LE VIRAGE LARGE, PERDU 1.3 SEC.
   23.2        100           1000              901          ? 0
   25.2        100           1098              992          ? 0
   27.2        100           1196             1078          ? -10
   29.2         80           1284             1192          ? -10
   31.2         60           1353             1315          ? -10
   33.2         40           1402             1412          ? 0
   35.2         40           1442             1482          ? -3
   37.2         34           1478             1512          ? 0
VIRAGE 4 -5 ,  VITESSE 34 KM/H
   44.4         34           1600             1619          ? 12
   46.4         58           1645             1666          ? 12
   48.4         82           1714             1727          ? 10
   50.4        102           1804             1807          ? -5
   52.4         92           1899             1893          ? 0
VIRAGE 6 -7 ,  VITESSE 92 KM/H
   63.4         92           2400             2459          ? 0
   65.4         92           2490             2571          ? 0
   67.4         92           2580             2696          ? 0
   69.4         92           2671             2780          ? -22
   71.4         48           2739             2839          ? 10
   73.4         68           2796             2898          ? 0
VIRAGE 8 -9 ,  VITESSE 68 KM/H

TOUR EFFECTUE,TEMPS ECOULE 85.5 SEC.
VOTRE ADVERSAIRE A FINI EN 83.6766 SECONDES
DESOLE,VOUS AVEZ PERDU DE 1.82337 SECONDES

VOULEZ VOUS RECOMMENCER? NON
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(26);"GRAND PRIX"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
1020 DIM P(9),F(4),G(4),H(82)
1030 REM
1040 FOR X=1 TO 9
1043 READ P(X)
1045 NEXT X
1050 FOR I=1 TO 4
1060 READ G(I),F(I)
1080 LET G(I)=G(I)/2.04545
1090 LET F(I)=(F(I)+.61/2.04545)
1100 NEXT I
1110 FOR X=1 TO 82:READ H(X):NEXT X
1115 REM
1120 DEF FNA(X)=INT(X*2.04545+.05)
1130 DEF FNT(T)=INT(T*10+.5)/10
1133 DEF FNC(T)=-(INT(T*R)+2)*(INT(T*R)+2<82)-82*(82<INT(T*R)+2)
1134 DEF FNB(T)=-(INT(T*R)+1)*(INT(T*R)+1<82)-82*(82<INT(T*R)+1)
1135 DEF FNP(T)=INT(H(FNB(T))+FNQ(T)*FNR(T)+.5)
1136 DEF FNQ(T)=H(FNC(T))-H(FNB(T))
1137 DEF FNR(T)=T*R-INT(T*R)
1140 REM
1150 LET D=2
1200 PRINT
1210 PRINT "BIENVENUE AU GRAND PRIX DU PUC"
1220 PRINT
1250 REM
1260 PRINT "VOULEZ VOUS UNE DESCRIPTION DE LA COURSE";
1270 INPUT A$
1280 IF LEFT$(A$,1)<>"O" THEN 1910
1300 PRINT "ASSUREZ VOUS QUE VOTRE IMPRIMANTE EST PRETE."
1302 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER L'IMPRESSION. ";XX$
1304 PRINT:PRINT "--- IMPRESSION ---":PRINT
1320 LPRINT TAB(23);"2";TAB(66);"1"
1330 LPRINT TAB(21);"CC0XPXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0CC"
1340 LPRINT TAB(12);"85-100 CC (800)";TAB(69);"C"
1350 LPRINT TAB(18);"C";TAB(70);"C"
1360 LPRINT TAB(15);"3 0";TAB(21);"COURSE DU GRAND PRIX DU PUC";TAB(70);"C"
1370 LPRINT TAB(16);"X";TAB(69);"C"
1375 LPRINT TAB(15);"X";TAB(67);"CC"
1380 LPRINT TAB(14);"X";TAB(38);"SS";TAB(59);"(2800) C 50-"
1390 LPRINT TAB(13);"X";TAB(22);"SSSSSSS    SSS  SSSOXXXXXXXXXXXXXXXX";
1395 LPRINT "XPXXOC   70"
1400 LPRINT TAB(12);"X        SS        SSSSSSS        7";
1405 LPRINT TAB(64);"8"
1410 LPRINT TAB(11);"X (1900)0 6    90-110"
1420 LPRINT TAB(10);"X       X"
1430 LPRINT TAB(9);"X       X";
1433 LPRINT TAB(28);"DISTANCES EN YARDS, EG. ";
1435 LPRINT "(800) = 800 YDS."
1440 LPRINT TAB(8);"X       X";TAB(20);"VITESSES EN KM/H, ";
1445 LPRINT "EG. DE 85 A 100 KM/H."
1450 LPRINT "       P     X"
1460 LPRINT "      X       X"
1470 LPRINT "     X       X"
1480 LPRINT "   X       X"
1490 LPRINT " 4 0(1500) X"
1500 LPRINT "  H       X"
1510 LPRINT "  H      X"
1520 LPRINT "20-H   0 5"
1530 LPRINT " 35 H  H"
1535 LPRINT "     HH"
1540 LPRINT
1550 LPRINT
```

```
1560 LPRINT "1 A 2 EST UNE LIGNE DROITE DE 800 YARDS DE LONG"
1570 LPRINT "2 A 3 EST UN VIRAGE DE 200 YARDS DE LONG"
1580 LPRINT "      LA VITESSE DE SORTIE DE LA PISTE VA DE 85 A 100 KM/H"
1590 LPRINT "3 A 4 EST UNE LIGNE DROITE DE 500 YARDS DE LONG"
1600 LPRINT "      ELLE FINIT A 1500 YARDS DU DEPART";
1610 LPRINT "4 A 5 EST UN VIRAGE EN EPINGLE A CHEVEUX DE 100 YARDS DE LONG"
1620 LPRINT "      LA VITESSE DE SORTIE DE PISTE VA DE 20 A 35 KM/H"
1630 LPRINT "5 A 6 EST UNE NOUVELLE LIGNE DROITE DE 300 YARDS DE LONG"
1640 LPRINT "      ELLE FINIT A 1900 YARDS DU DEPART"
1650 LPRINT "6 A 7 EST UNE SERIE DE VIRAGES EN 'S' DE 500 YARDS DE LONG"
1660 LPRINT "      LA VITESSE MOYENNE EST DE 90-110 KM/H"
1670 LPRINT "7 A 8 EST LA LIGNE DROITE FINALE DE 400 YARDS"
1680 LPRINT "      ON ENTRE DANS LE DERNIER VIRAGE APRES 2800 YARDS"
1690 LPRINT "8 A 9 EST LE DERNIER VIRAGE DE 400 YARDS"
1700 LPRINT "      LA VITESSE DE SORTIE DE PISTE VA DE 50 A 70 KM/H"
1710 LPRINT CHR$(12)
1720 PRINT:PRINT "LA LONGUEUR TOTALE D'UN TOUR EST 3200 YARDS"
1730 PRINT
1820 PRINT"DURANT LES LIGNES DROITES VOUS DEVREZ CONTROLER L'ACCELE-"
1830 PRINT"RATION ET LE FREINAGE DE VOTRE VOITURE. LE VIRAGE SERA ";
1835 PRINT " PRIS"
1840 PRINT "A LA VITESSE A LAQUELLE VOUS L'ENTAMEREZ."
1842 PRINT "EN DESSOUS DE LA VITESSE DE SORTIE,LE VIRAGE SERA PRIS";
1844 PRINT "SANS DIFFICULTES."
1850 PRINT "AU DELA DE LA PLUS GRANDE DES VITESSES INDIQUEES,VOUS VOUS ECRASEREZ
!!"
1860 PRINT "ENTRE LES DEUX,IL CE PEUT QUE VOUS PERDIEZ DE LA VITESSE"
1870 PRINT "OU DU TEMPS,PARCE QUE VOUS AVEZ CHASSE OU DERAPE."
1880 PRINT "PLUS VITE VOUS PRENEZ LES VIRAGES,PLUS GRANDS SONT LES --"
1890 PRINT "RISQUES ET MOINS LONG LE TEMPS!!!!"
1905 PRINT
1906 PRINT
1907 PRINT "VOTRE TACHE EST DE PARCOURIR LA PISTE EN UN MINIMUM DE "
1908 PRINT "TEMPS SANS CARAMBOLAGE!!!"
1909 PRINT
1910 PRINT:PRINT "VOTRE VOITURE PEUT ETRE UNE DES SUIVANTES:"
1911 PRINT "1. PORSCHE"
1912 PRINT "2. FERRARI"
1913 PRINT "3. MASERATI"
1914 PRINT "4. FORD LOTUS "
1915 PRINT:PRINT "QUELLE VOITURE VOULEZ VOUS";
1916 INPUT Z:PRINT
1917 ON Z GOTO 1920,1923,1926,1929
1918 PRINT "NOUS N'AVONS PAS CETTE VOITURE EN STOCK,RECHOISISSEZ.";
1919 GOTO 1916
1920 M=15
1921 LET B=-20
1922 GOTO 1931
1923 M=10
1924 B=-25
1925 GOTO 1931
1926 M=12
1927 B=-22
1928 GOTO 1931
1929 M=8
1930 B=-30
1931 PRINT "VOTRE VOITURE A UNE ACCELERATION MAXIMUM DE";M;"KMh/SEC."
1932 PRINT "ET UN FREINAGE MAXIMUM DE ";B;"KM/H/SEC."
1933 PRINT:PRINT "VOUS COURREREZ CONTRE UNE DES VOITURES SUIVANTES:"
1934 PRINT "1. UN FOURGON POSTAL DES U.S"
1935 PRINT "2. UNE PONTIAC GTO CABOSSEE DE 1970"
1936 PRINT "3. UNE FORD MUSTANG BIEN USEE DE 1966"
1937 PRINT "4. UNE FORD LOTUS "
1938 PRINT  "5. UNE FERRARI 1974"
1939 PRINT "6. LA 'RAYON DE LUMIERE' SPECIALE SUPERGONFLEE":PRINT
1940 PRINT "CHOISISSEZ UN ADVERSAIRE EN ENTRANT SON NUMERO";
1941 INPUT R1
1942 IF R1>0 AND R1<6 THEN 1946
1943 IF R1=6 THEN 1948
1944 PRINT "QUELLE VOITURE AVEZ VOUS DIT";
1945 GOTO 1941
1946 LET R=2*R1-5
1947 GOTO 1949
1948 LET R=2.5E+08
1949 LET R=(90+2*R)/100+7*RND(1)/100
1950 PRINT
3000 REM
3002 REM            COMMENCONS LA COURSE!!
3004 REM
3010 LET J=1
3020 PRINT "TEMPS ECOULE","VITESSE","POSITION DE","   POSITION"
3030 PRINT "  SECONDES"," KM/H"," YARDS"," L'ADVERSAIRE","ACCELERATION"
3035 PRINT "-----------","-------","--------","------------","-----------"
3040 PRINT
3070 X=0:S=0:T=0:T9=0:X9=0
3080 REM
3100 IF J<9 THEN 3200
3130 PRINT
3160 PRINT "TOUR EFFECTUE";",TEMPS ECOULE";FNT(T);"SEC."
3166 PRINT "VOTRE ADVERSAIRE A FINI EN";80/R;"SECONDES"
3167 LET K1=FNT(T)-80/R
3168 IF K1>0 THEN 3171
3169 PRINT "FELICITATIONS, VOUS AVEZ GAGNE DE";-K1;"SECONDES"
3170 GOTO 8600
3171 PRINT "DESOLE,VOUS AVEZ PERDU DE";K1;"SECONDES"
3172 GOTO 8600
3200 IF FNP(T)>3200 THEN 3203
3201 PRINT USING "  ###.#          ###             ####            ####         ";
     FNT(T);FNA(S);INT(X);FNP(T);
3202 GOTO 3210
3203 PRINT "  ";FNT(T),"  ";FNA(S),"  ";INT(X),"  FINI","  ";
3210 INPUT A1
3220 LET A=A1/2.04545
3230 IF A1>=0 THEN 3600
3240 IF A1>=B THEN 3300
3250 PRINT "LE FREINAGE MAXIMUM EST DE ";B;"KM/H/SEC"
3260 GOTO 3200
3300 LET T1=-S/A
3310 IF T1>D THEN 3500
3320 LET X1=X+S*T1+A/2*T1*T1
3330 IF X1>P(J+1) THEN 3400
3340 PRINT "VOUS VOUS ETES ARRETE A";INT(P(J+1)-X1);"YARDS DU POINT";J+1
3350 LET S=0
3360 LET X=X1
3370 LET T=T+T1
3380 GOTO 3100
3400 LET Y=P(J+1)-X
3402 IF A<>0 THEN 3410
3404 LET T=T+Y/S
3406 GOTO 3440
3410 LET S1=SQR(S*S+2*A*Y)
3420 LET T=T-(S-S1)/A
3430 LET S=S1
3440 LET J=J+1
3450 GOTO 8000
3500 LET X1=X+S*D+A/2*D*D
3510 IF X1>P(J+1) THEN 3400
3520 LET T=T+D
3530 LET S=S+A*D
3540 LET X=X1
3550 GOTO 3100
3600 IF A1 <= M THEN 3700
3610 PRINT "L' ACCELERATION MAXIMUM EST DE ";M;"KM/H/SEC"
3620 GOTO 3200
3700 LET X1=X+S*D+A/2*D*D
3710 IF X1>P(J+1) THEN 3400
3720 GOTO 3500
8000 REM *** SOUS VIRAGE ***
8010 REM
8020 LET I=INT(J/2)
8030 LET T1=(P(J+1)-P(J))/S
8040 LET S1=G(I)+(F(I)-G(I))*RND(1)
8050 IF S>S1 THEN 8100
8055 PRINT "VIRAGE";J;-J-1;",  VITESSE";FNA(S);"KM/H"
8060 LET J=J+1
8070 LET X=P(J)
8080 LET T=T+T1
8090 GOTO 3100
8100 IF S>S1+(F(I)-S1)/2 THEN 8200
8110 LET T2=T1*RND(1)*.4
8120 PRINT "VITESSE AU VIRAGE";FNA(S);"KM/H, PRENEZ LE VIRAGE LARGE, PERDU";
8125 PRINT FNT(T2);"SEC."
8130 LET T1=T1+T2
8140 GOTO 8060
8200 IF S>F(I) THEN 8300
8210 LET S2=S-S*RND(1)*.9
8220 LET T1=T1*S/S2
8230 PRINT "DERAPAGE A";FNA(S);"KM/H, VOUS AVEZ PERDU VITESSE ET TEMPS"
8240 LET S=S2
8250 GOTO 8060
8300 PRINT "PERDU LE CONTROL A";FNA(S);"KM/H.  VOTRE VOITURE S'EST ECRASEE!!"
8305 PRINT "VOTRE ADVERSAIRE A FINI EN";82/R;"SECONDES!"
8330 REM
8600 PRINT
8605 PRINT "VOULEZ VOUS RECOMMENCER";
8610 INPUT A$
8620 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1910
9000 REM
9010 DATA 0,800,1000,1500,1600,1900,2400,2800,3200
9020 DATA 85,100
9030 DATA 20,35
9040 DATA 90,110
9050 DATA 50,70
9060 REM
9070 DATA 0,1,3,9,21,39,62,87,120,156,196,244,293,351,410
9080 DATA 479,550,625,700,758,800,847,894,942,990,1030,1080
9090 DATA 1135,1200,1260,1330,1382,1425,1470,1490,1505,1519
9100 DATA 1539,1548,1563,1578,1512,1610,1632,1658,1683,1718
9110 DATA 1758,1800,1850,1890,1943,1997,2050,2104,2057,2210
9120 DATA 2294,2317,2370,2420,2480,2535,2600,2670,2725,2768,2799,2830
9130 DATA 2861,2892,2920,2951,2982,3013,3044,3075,3106,3137,3168,3199
9140 DATA 10000
```

Guess-it (Devinez)

Beaucoup, si ce n'est la plupart des jeux informatiques qui nécessitent deux joueurs, sont régis par des lois figées, qui assurent le gain de la partie à celui qui se sert au mieux de ces règles et utilise la stratégie la plus rationnelle. Si les deux joueurs utilisent de façon similaire les règles et la stratégie, le gagnant est très souvent celui qui a commencé. Tic-tac-toe, Batnum et Even sont des jeux de ce type.

On trouve plus d'intérêt dans les jeux où la stratégie dépend de plusieurs facteurs. Cela veut dire que le coup le plus efficace est souvent fonction des coups antérieurs et que le joueur ne fait qu'évaluer une probabilité pour que son choix soit le meilleur. Les jeux de cartes usuels (bridge, poker) sont de bons exemples de cette deuxième catégorie.

Bon nombre de ces jeux sont cependant soit si compliqués qu'on ne peut pas élaborer les meilleures stratégies, soit si simples qu'ils sont dénués d'intérêt. « Devinez » forme une exception à cette règle. En effet, la part de « désinformation » (les anglicistes disent « bluff »), qui y joue un rôle prépondérant, en constitue tout l'attrait. La procédure optimale pour ce jeu a été mise au point par Rufus Isaacs.

Le programme ci-dessous simule « Devinez ». L'ordinateur adopte la stratégie de Isaacs. Reportez-vous aux lignes 1740 à 1930 pour avoir les règles du jeu. Le nombre des valeurs attribuées à chaque adversaire est donné à la ligne 70. (Il est fixé à cinq. C'est le chiffre qu'a utilisé Isaacs dans son étude.) Pour le modifier, il suffit simplement de changer la valeur de H à la ligne 70.

Pour jouer de la meilleure façon, vos décisions seront dictées par les probabilités de victoire à P(m,n) où m est le nombre de valeurs en votre possession et n le nombre correspondant, propriété de votre adversaire. La matrice, image de ces probabilités, est entrée en mémoire dans les lignes 80 à 180.

Si vous voulez percer la meilleure stratégie utilisée par l'ordinateur, un générateur de nombres aléatoires des probabilités de victoire est nécessaire. (Reportez-vous aux références (1) et (2) pour apprendre comment obtenir et utiliser ces renseignements, qui ne sont valables que dans le cas où il y a au plus cinq nombres par joueur.)

La réponse à la question : « Le joueur a-t-il bluffé ? » est donnée à la ligne 750. La réponse à la question : « Faut-il bluffer dans ma prochaine demande ? » est donnée à la ligne 940.

Le programme laisse au joueur le choix de commencer. La probabilité de victoire vaut dans ce cas : P(5,5)=0.538. Celui qui commence prend donc une légère option sur la victoire finale, si l'on considère que les deux joueurs utilisent la meilleure stratégie.

Deux raisons prouvent l'importance du bluff, quelle que soit la stratégie adoptée. Supposons tout d'abord qu'un des joueurs ne « mente » jamais; le premier nombre demandé qui n'est pas dans le jeu de son adversaire est à coup sûr le nombre manquant. Par ailleurs, un mensonge qui aura porté ses fruits peut pousser l'adversaire à la faute.

Le programme et la règle du jeu sont de Gerard Kiernan, collège de Manhattan Ville, à Purchase, Etat de New York.

Bibliographie

1. *Mathematical Magic Show,* Martin Gardner, Alfred A. Knopf, 1977.
2. « A Card Game with bluffing », Rufus Isaacs, *The American Mathematical Monthly,* Vol. 62, févr. 1955, pages 99-108.


```
RUN
                         DEVINEZ
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI? OUI

LE BUT DE CE JEU EST DE DEVINER UN NOMBRE INCONNU
APPELE LE 'NOMBRE MANQUANT'. LE JEU SE JOUE AVEC LES NOMBRES
DE 1 A 11.  ON VOUS DONNERA UNE MAIN DE 5
NOMBRES CHOISIS AU HASARD ENTRE 1 ET 11. L'OR
DINATEUR AURA UNE MAIN SEMBLABLE.

VOUS JOUEZ A TOUR DE ROLE AVEC L'ORDINATEUR.A CHAQUE TOUR
IL Y A DEUX OPTIONS - DEVINER LE NOMBRE MANQUANT OU
POSER DES QUESTIONS SUR UN NOMBRE.

QUAND UN JOUEUR DEVINE LE NOMBRE MANQUANT LE JEU S'ARRETE.
SI LA PROPOSITION ETAIT CORRECTE CE JOUEUR GAGNE.
SI ELLE NE L'ETAIT PAS CE JOUEUR PERD.

A TOUTES LES QUESTIONS SUR LES NOMBRES PLACES DANS LA
MAIN ADVERSE ON DOIT REPONDRE HONNETEMENT.UN JOUEUR
PEUT BLUFFER EN DEMANDANT UN NOMBRE DE SA PROPRE MAIN
(L'ORDINATEUR LE FERA PARFOIS).

ON NE PEUT DEMANDER UN NOMBRE QU'UNE FOIS.

ENTREZ 'RETURN' POUR DEBUTER LE JEU.

VOICI VOTRE MAIN

 8  6  11  3  9

VOULEZ VOUS COMMENCER? NON

AVEZ VOUS 8 ? OUI

VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? NON

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS DEMANDER? 1

 1 EST DANS MON JEU.

AVEZ VOUS 2 ? NON

VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? OUI

D'APRES VOUS,QUEL EST LE 'NOMBRE MANQUANT'? 2

LE NOMBRE MANQUANT EST 2.
VOTRE PROPOSITION DU 2 EST CORRECTE. VOUS GAGNEZ!

VOULEZ VOUS REJOUER? OUI

VOICI VOTRE MAIN

 5  9  3  1  6

VOULEZ VOUS COMMENCER? NON

AVEZ VOUS 6 ? OUI

VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? NON

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS DEMANDER? 2

 2 N'EST PAS DANS MON JEU.
```

```
AVEZ VOUS 5 ? OUI


VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? OUI

D'APRES VOUS,QUEL EST LE 'NOMBRE MANQUANT'? 2

LE NOMBRE MANQUANT EST 2.
VOTRE PROPOSITION DU 2 EST CORRECTE. VOUS GAGNEZ!

VOULEZ VOUS REJOUER? OUI

VOICI VOTRE MAIN

 5  7  11  6  2

VOULEZ VOUS COMMENCER? NON


AVEZ VOUS 7 ? OUI


VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? NON

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS DEMANDER? 1

 1 EST DANS MON JEU.


AVEZ VOUS 9 ? NON


VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'? NON

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS DEMANDER? 3

 3 EST DANS MON JEU.

 9 N'ETAIT PAS DU BLUFF.
JE PENSE QUE LE NOMBRE MANQUANT EST 9.

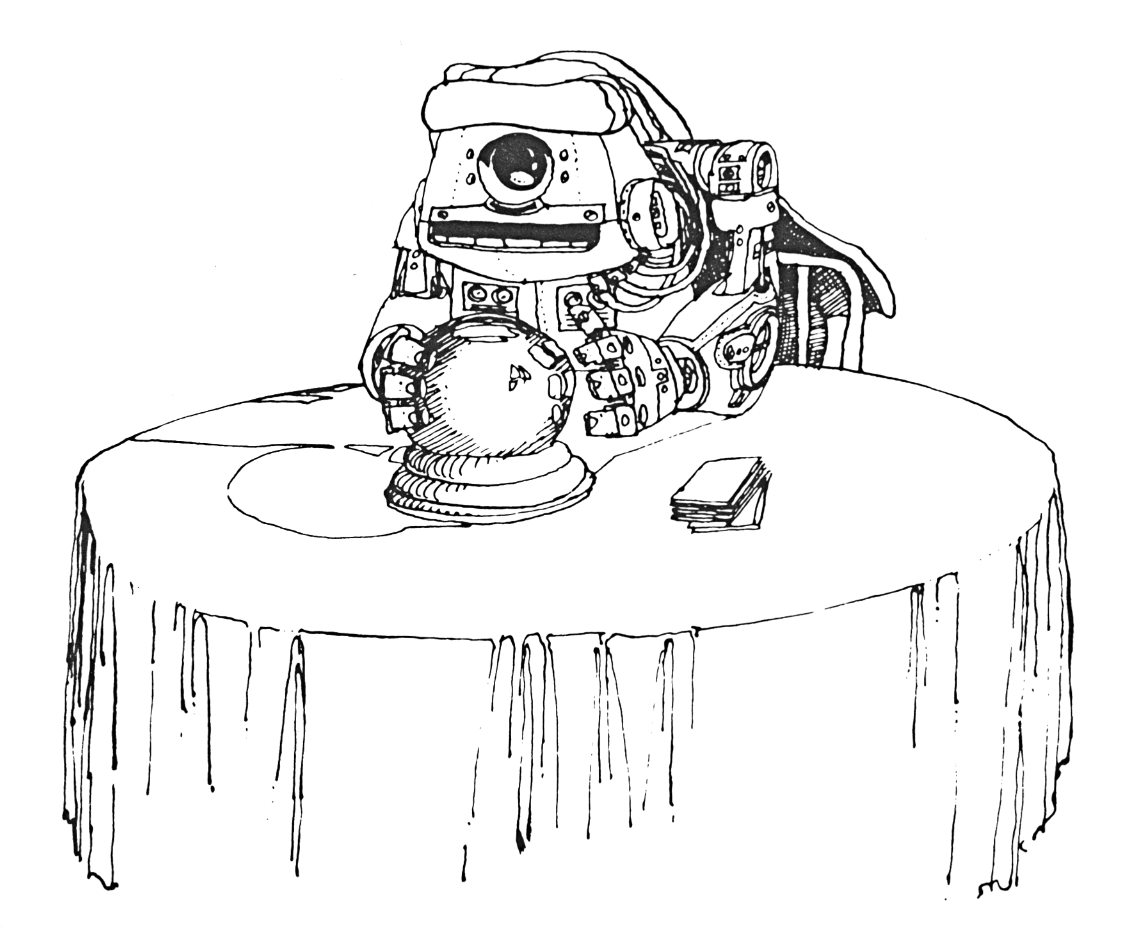
LE NOMBRE MANQUANT EST 9. J'AVAIS RAISON...VOUS PERDEZ.

VOULEZ VOUS REJOUER? NON

VOUS AVEZ JOUE 3 JEUX.  VOUS EN AVEZ PERDUS 1VOUS EN AVEZ GAGNES 2.
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26)"DEVINEZ"
2 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT
10 PRINT
20 G1=0:C1=0
50 A1=RND(1)
70 H=5
80 DIM P(10,10)
90 FOR K=1 TO H
100 P(K,0)=1
110 P(0,K)=1/(K+1)
120 NEXT K
130 FOR I=1 TO H
140 FOR J=I TO H
150 P(I,J)=(1+J*P(J,I-1)*(1-P(J-1,I)))/(1+(J+2)*P(J,I-1))
160 P(J,I)=(1+I*P(I,J-1)*(1-P(I-1,J)))/(1+(I+1)*P(I,J-1))
170 NEXT J
180 NEXT I
190 Z=11
200 DIM U(Z),N(Z)
210 PRINT "VOULEZ VOUS LE MODE D'EMPLOI";
220 INPUT A$
230 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1730
240 IF LEFT$(A$,1)<>"N" THEN 210
250 PRINT
260 G1=G1+1
270 FOR J=2 TO Z
280 U(J)=0
290 NEXT J
300 E=0:T=0:C=0:P=0:L=0
310 GOSUB 1630
320 REM N(1) TO N(H)= COMP MAIN N(H+1)=TO N(Z)= AUTRE MAIN
330 D=N(Z)
340 PRINT"VOICI VOTRE MAIN"
350 PRINT
360 FOR I=H+1 TO Z-1
370 PRINT N(I);
380 NEXT I
390 PRINT
400 PRINT
410 PRINT"VOULEZ VOUS COMMENCER";
420 INPUT A$
430 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 470
440 IF LEFT$(A$,1)<>"N" THEN 390
450 K=1
460 GOTO 480
470 K=0
480 K=K+1
490 M=H-C
500 N=H-P
510 PRINT
520 IF K=(INT(K/2))*2 THEN 860
530 PRINT
540 PRINT"VOULEZ VOUS DEVINER LE 'NOMBRE MANQUANT'";
550 INPUT A$
560 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1250
570 IF LEFT$(A$,1)<>"N" THEN 530
580 PRINT
590 PRINT"QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS DEMANDER";
600 INPUT E
610 FOR I=1 TO Z
620 IF E=U(I) THEN 650
630 NEXT I
640 GOTO 670
650 PRINT E;"A DEJA ETE DEMANDE.RECOMMENCEZ."
660 GOTO 580
670 FOR J=1 TO H
680 IF N(J)=E THEN 800
690 NEXT J
700 PRINT
710 PRINT E;"N'EST PAS DANS MON JEU."
720 IF M=0 THEN 1460
730 IF N=0 THEN 1440
740 Y=((M+1)*P(M,N-1)-M*P(M-1,N))/(1+(M+1)*P(M,N-1))
750 IF RND(1)<Y THEN 1380
760 GOSUB 1220
770 IF (H-P)=1 THEN 1460
780 P=P+1
790 GOTO 480
800 PRINT
810 PRINT E;"EST DANS MON JEU."
820 C=C+1
830 GOSUB 1220
840 GOTO 480
850 REM  SEQ ORDI DEMARRE
860 IF T<>0 THEN 1410
870 IF H-C<>0 THEN 890
880 GOTO 1460
890 IF H-P<>0 THEN 910
900 GOTO 1460
910 IF (2*H-2)-(P+C)<>0 THEN 930
920 GOTO 1460
930 REM DECISION DE BLUFFER OU PAS EN DEMANDANT UNE CARTE
940 IF RND(1)>1/(1+(N+1)*P(N,M-1)) THEN 1060
950 PRINT
960 A=INT(H*RND(1))+1
970 FOR J=1 TO Z
980 IF N(A)=U(J) THEN 960
990 NEXT J
1000 PRINT"AVEZ VOUS LE";N(A);
1010 C=C+1
1020 INPUT A$
1030 E=N(A)
1040 GOSUB 1220
1050 GOTO 480
1060 GOSUB 1170
1070 PRINT
1080 PRINT"AVEZ VOUS";N(A);
1090 INPUT A$
1100 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1130
1110 T=1
1120 GOTO 480
1130 E=N(A)
```

```
1140 P=P+1
1150 GOSUB 1220
1160 GOTO 480
1170 A=INT((H+1)*RND(1))+(H+1)
1180 FOR J=1 TO Z
1190 IF N(A)=U(J) THEN GOTO 1170
1200 NEXT J
1210 RETURN
1220 L=L+1
1230 U(L)=E
1240 RETURN
1250 PRINT
1260 PRINT"D'APRES VOUS,QUEL EST LE 'NOMBRE MANQUANT'";
1270 INPUT B
1280 PRINT
1290 PRINT"LE NOMBRE MANQUANT EST";N(Z);CHR$(8);"."
1300 IF D=N(Z) THEN GOTO 1360
1310 PRINT
1320 PRINT"VOTRE PROPOSITION DU";B;"EST CORRECTE. VOUS GAGNEZ!"
1330 C1=C1+1
1340 GOTO 1520
1350 PRINT
1360 PRINT"VOTRE PROPOSITION DU";B;"EST CORRECTE. VOUS GAGNEZ!"
1370 GOTO 1520
1380 PRINT"JE PENSE QUE VOUS NE BLUFFIEZ PAS EN DEMANDANT LE";E;CHR$(8);"."
1390 G=E
1400 GOTO 1480
1410 PRINT N(A);"N'ETAIT PAS DU BLUFF."
1420 G=N(A)
1430 GOTO 1480
1440 G=N(Z)
1450 GOTO 1480
1460 GOSUB 1170
1470 G=N(A)
1480 PRINT"JE PENSE QUE LE NOMBRE MANQUANT EST";G;CHR$(8);"."
1490 IF G=N(Z) THEN 1590
1500 PRINT
1510 PRINT"LE NOMBRE MANQUANT EST LE";N(Z);CHR$(8);". J'AVAIS TORT... VOUS GAGNEZ."
1520 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER";
1530 INPUT A$
1540 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 250
1550 IF LEFT$(A$,1)<>"N" THEN 1520
1560 PRINT
1570 PRINT"VOUS AVEZ JOUE";G1;"JEUX.  VOUS EN AVEZ PERDUS";C1;CHR$(8);
1575 PRINT "VOUS EN AVEZ GAGNES";G1-C1;CHR$(8);"."
1580 FOR XX=1 TO 2000:NEXT:END
1590 PRINT
1600 PRINT"LE NOMBRE MANQUANT EST";N(Z);CHR$(8);". J'AVAIS RAISON...VOUS PERDEZ."
1610 C1=C1+1
1620 GOTO 1520
1630 FOR I=1 TO Z
1640 N(I)=I
1650 NEXT I
1660 FOR I=1 TO Z
1670 R=INT(RND(1)*((Z+1)-I))+I
1680 W=N(R)
1690 N(R)=N(I)
1700 N(I)=W
1710 NEXT I
1720 RETURN
1730 PRINT CHR$(26)
1740 PRINT"LE BUT DE CE JEU EST DE DEVINER UN NOMBRE INCONNU"
1750 PRINT"APPELE LE 'NOMBRE MANQUANT'. LE JEU SE JOUE AVEC LES NOMBRES"
1760 PRINT"DE 1 A";Z;CHR$(8);".  ON VOUS DONNERA UNE MAIN DE";H
1770 PRINT"NOMBRES CHOISIS AU HASARD ENTRE 1 ET";Z;CHR$(8);". L'OR "
1780 PRINT"DINATEUR AURA UNE MAIN SEMBLABLE."
1790 PRINT
1800 PRINT"VOUS JOUEZ A TOUR DE ROLE AVEC L'ORDINATEUR.A CHAQUE TOUR"
1810 PRINT"IL Y A DEUX OPTIONS - DEVINER LE NOMBRE MANQUANT OU "
1820 PRINT"POSER DES QUESTIONS SUR UN NOMBRE."
1830 PRINT
1840 PRINT"QUAND UN JOUEUR DEVINE LE NOMBRE MANQUANT LE JEU S'ARRETE."
1850 PRINT"SI LA PROPOSITION ETAIT CORRECTE CE JOUEUR GAGNE."
1860 PRINT"SI ELLE NE L'ETAIT PAS CE JOUEUR PERD."
1870 PRINT
1880 PRINT"A TOUTES LES QUESTIONS SUR LES NOMBRES PLACES DANS LA"
1890 PRINT"MAIN ADVERSE ON DOIT REPONDRE HONNETEMENT.UN JOUEUR "
1900 PRINT"PEUT BLUFFER EN DEMANDANT UN NOMBRE DE SA PROPRE MAIN"
1910 PRINT"(L'ORDINATEUR LE FERA PARFOIS)."
1920 PRINT
1930 PRINT"ON NE PEUT DEMANDER UN NOMBRE QU'UNE FOIS."
1940 PRINT
1950 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR DEBUTER LE JEU. ";XX$
1960 GOTO 250
1970 END
```



ICBM (Missile)

Votre station radar enregistre un missile ennemi se dirigeant vers vous et vous donne ses coordonnées (en miles au nord et en miles à l'est de l'endroit où vous vous trouvez). Vous lancez un missile sol-air (SAM) pour l'intercepter.

Votre seul contrôle sur le SAM est que vous pouvez le diriger dans n'importe quelle direction au lancement et en vol. En vous guidant des coordonnées du missile ennemi, vous entrez la direction (en degrés à partir du nord) dans laquelle votre missile va se diriger.

Au passage suivant du radar, l'ordinateur vous donne les nouvelles coordonnées du missile ennemi, les coordonnées de votre SAM, et la distance entre les deux. Vous pouvez alors faire une correction sur la trajectoire de votre SAM en entrant une nouvelle direction.

Vous ne pouvez contrôler l'altitude de votre SAM, mais vous savez qu'il va chercher à atteindre l'altitude du missile ennemi.

Quand les deux missiles se rapprochent, vous faites des corrections sur la direction de votre SAM de façon à intercepter le missile ennemi. Il est difficile de frapper au but, car le missile ennemi est programmé pour dévier au hasard de la direction de votre base. De plus, sa vitesse n'est pas connue, bien qu'elle ne change pas après avoir été choisie au hasard au début de chaque partie.

Vous pouvez détruire le missile ennemi en vous en approchant à moins de 5 miles; les capteurs de chaleur de votre SAM prennent alors le relai et le conduisent droit vers son but. Si vous dépassez le missile ennemi, vous pouvez faire faire demi-tour à votre SAM et pourchasser le missile ennemi qui vient vers vous. Mais faites attention, vous avez alors des chances de recevoir les deux missiles.

La chance intervient en plus de tout ceci, car plusieurs accidents ont été programmés pour survenir au hasard. Cela peut jouer en votre faveur ou en votre défaveur.

Quelques possibilités pour améliorer ou étendre le programme sont :

1. Un contrôle de l'opérateur sur la vitesse du SAM : dans cette version du programme, la vitesse du SAM est sélectionnée au hasard par l'ordinateur au début du jeu, et reste constante ensuite. Cela conduit souvent à dépasser le missile ennemi. Modifiez le programme de façon à pouvoir entrer une nouvelle vitesse (dans certaines limites) en même temps que vous entrez une nouvelle direction.
2. Version en trois dimensions : faites imprimer l'altitude du missile ennemi à l'ordinateur en même temps que ses coordonnées. Vous devrez alors rentrer l'angle que votre SAM doit faire avec l'horizontale, quand vous entrez les autres facteurs.
3. Extension à tous les quadrants. Dans la version que nous vous présentons, le missile ennemi vient toujours du Nord-Est. Vous pouvez étendre ceci à toutes les directions possibles.

Ce jeu provient d'un programme suggéré par Chris Falco. La rédaction est de Paul Calter et est parue la première fois dans *Creative Computing,* mai-juin 1975.

```
                    MISSILE
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


-------MISSILE-----          --------SAM--------          -----
MILES          MILES         MILES          MILES         DIRECTION
NORD           EST           NORD           EST           ?
---------------------------------------------------------------
 444            396             0              0          ? 15
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 504 MILES
 412            374            57             15          ? 85
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 431 MILES
 388            356            62             74          ? 75
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 344 MILES
 366            318            77            131          ? 80
C'EST NUL. VOTRE SAM S'EST ECRASE !

VOULEZ VOUS ESSAYER ENCORE? (O OU N)? O

-------MISSILE-----          --------SAM--------          -----
MILES          MILES         MILES          MILES         DIRECTION
NORD           EST           NORD           EST           ?
---------------------------------------------------------------
 366            318            77            131          ? 85
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 265 MILES
 325            285            81            180          ? 80
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 202 MILES
 290            257            89            229          ? 15
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 114 MILES
 250            221           137            241          ? 15
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 62 MILES
 198            192           185            253          ? -90
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 53 MILES
 154            159           185            203          ? -90
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 85 MILES
 110            112           185            153          ? -50
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 143 MILES
  78             80           217            114          ? -15
LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE 243 MILES
  30             37           265            101          ? -15
   0              0           313             88          C'EST NUL!
LE MISSILE VIENT DE DETRUIRE VOTRE BASE!!

VOULEZ VOUS ESSAYER ENCORE? (O OU N)? N
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(26);"MISSILE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
110 X1=0:Y1=0
120 X=INT(RND(1)*800)+200:Y=INT(RND(1)*800)+200
130 S=INT(RND(1)*20+50):S1=INT(RND(1)*20+50)
170 PRINT "-------MISSILE-----          ";
175 PRINT "--------SAM--------          -----"
180 PRINT "MILES","MILES","MILES","MILES","DIRECTION"
190 PRINT "NORD ","EST ","NORD ","EST ","?"
200 PRINT "----------------------------------";
205 PRINT "---------------------------"
210 FOR N=1 TO 50
220 PRINT USING "####          ";Y,X,Y1,X1,
230 IF X=0 THEN 550
240 INPUT T1
250 T1=T1/57.296
260 H=INT(RND(1)*200+1)
270 IF H>4 THEN 290
280 ON H GOTO 470,490,510,530
290 X1=INT(X1+S1*SIN(T1)):Y1=INT(Y1+S1*COS(T1))
310 IF SQR(X^2+Y^2)>S THEN 350
320 X=0:Y=0
340 GOTO 430
350 B=SQR(X^2+Y^2)/1000
360 T=ATN(Y/X)
370 X=INT(X-S*COS(T)+RND(1)*20+R)
380 Y=INT(Y-S*SIN(T)+RND(1)*20+R)
390 D=SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2)
400 IF D=<5 THEN 440
410 D=INT(D)
420 PRINT "LE MISSILE ET SAM SONT MAINTENANT DISTANT DE"; D; "MILES"
430 NEXT N
440 PRINT "BRAVO   ! VOTRE SAM EST ARRIVE A MOINS DE";D;"MILES DU"
450 PRINT "MISSILE ENNEMI ET L'A DETRUIT!"
460 GOTO 560
470 PRINT "C'EST NUL. VOTRE SAM S'EST ECRASE !"
480 GOTO 560
490 PRINT "VOTRE SAM VIENT D'EXPLOSER EN VOL!"
500 GOTO 560
510 PRINT "VOUS AVEZ DE LA CHANCE .LE MISSILE ENNEMI VIENT D'EXPLOSER!"
520 GOTO 560
530 PRINT "PAR CHANCE ,LE MISSILE ENNEMI S'AVERE ETRE UN AVION AMI!"
540 GOTO 560
550 PRINT "C'EST NUL!"
555 PRINT "LE MISSILE VIENT DE DETRUIRE VOTRE BASE!!"
560 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS ESSAYER ENCORE? (O OU N)";
570 INPUT A$
580 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN PRINT CHR$(26):GOTO 130
590 END
```

Inkblot (Tache d'encre)

Ce programme crée des « taches d'encre » analogues à celles utilisées dans le célèbre « Test de la tache d'encre de Rorschach ». Il génère ces taches de façon aléatoire si bien qu'il peut produire des millions de résultats distincts. La plupart de ces modèles sont très intéressants et ne sont pas seulement des bribes de conversation mais aussi de véritables exemples d'« art » informatique.

De plus, ce programme est intéressant au point de vue mathématique. En effet, « Tache d'encre » génère réellement des taches en dessinant des ellipses sur le côté gauche de la page et leurs symétriques par rapport à la « pliure ». Le programme détermine d'abord les ellipses par une sélection aléatoire des variables a, b, j, k, z, apparaissant dans l'équation de l'ellipse.

$$\frac{[(x - j)\cos z + (y - k)\sin z]^2}{a^2} + \frac{[(y - k)\cos z - (x - j)\sin z]^2}{b^2} = 1$$

où a est le grand rayon de l'ellipse, b est le petit rayon de l'ellipse, j,k sont les coordonnées du centre de l'ellipse dans le repère ci-dessus, z est l'angle formé par le grand diamètre de l'ellipse et l'horizontale.

Le processus d'impression, assez complexe, n'est pas traité ici.

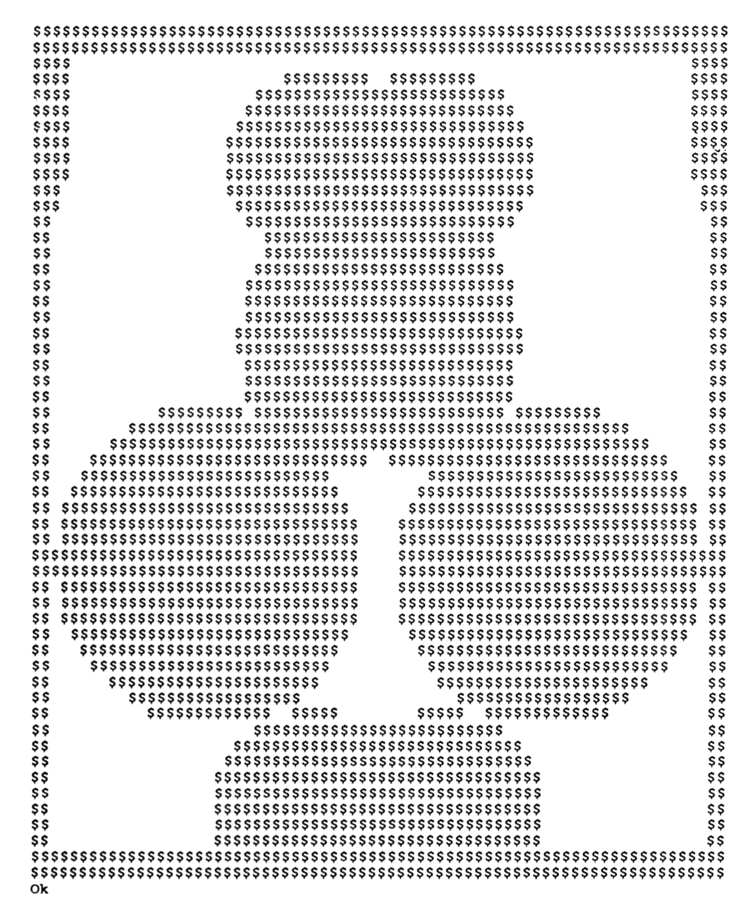
« Tache d'encre » peut être compliqué de différentes façons, par exemple en permettant à l'utilisateur de choisir le caractère qui sera imprimé dans la tache. Il peut choisir de produire le négatif d'une tache en noircissant le papier à l'extérieur de l'ellipse plutôt que l'ellipse elle-même. Enfin, il est possible de construire un « hasard répétitif » de sorte que des résultats exceptionnels puissent être reproduits à la demande. Ces modifications sont laissées au soin du programmeur ambitieux.

Le programme et la description sont de Scott Costello.

```
RUN

                    TACHE D'ENCRE
                 CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME TOURNE MIEUX SUR LES TERMINAUX HARD COPY,MAIS
IL NECESSITE UNE 'PRESENTATION LARGE' QUE LE BASIC
 MICROSOFT CPM N'A PAS.SI VOUS VOULEZ UTILISER UN TERMINAL
 HARD COPY,JE SUGGERE QUE VOUS L'ADRESSIEZ A UNE CONSOLE,
 RECHARGIEZ LE BASIC,PUIS QUE VOUS LE FASSIEZ TOURNER.
```



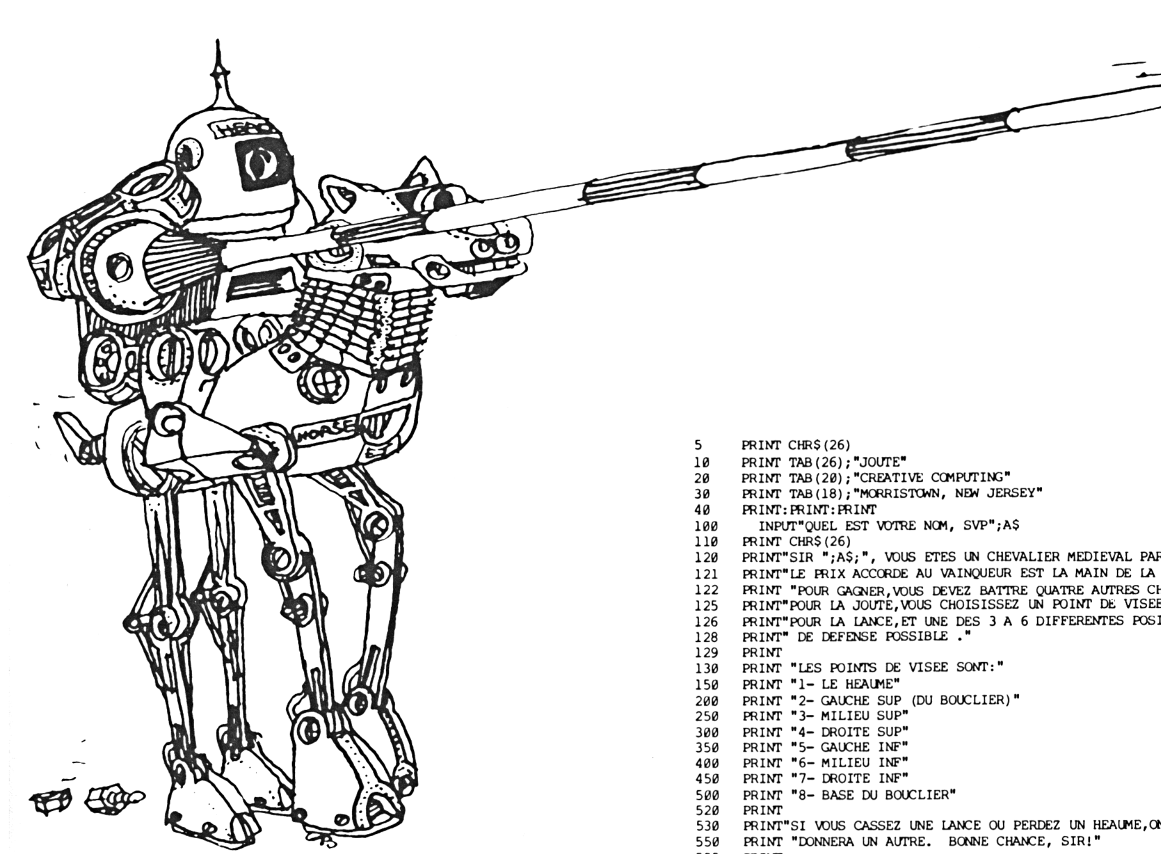
```
RUN
                         INKBLOT
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY



$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$                        $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$                        $$
$$                       $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$                       $$
$$                      $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$                      $$
$$                       $$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$                       $$
$$                        $$$$$$$$    $$$$$$$$                        $$
$$                 $$$$$$$$$$$$$        $$$$$$$$$$$$$                 $$
$$              $$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$              $$
$$            $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$            $$
$$           $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$           $$
$$          $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$          $$
$$         $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$         $$
$$        $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$        $$
$$       $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$       $$
$$       $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$       $$
$$$$$$   $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$   $$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$    $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$          $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$              $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$                $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$ $$$$$$$$$$                      $$$$$$$$$$ $$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$                                                $$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$          $$$$$$$$$$$            $$$$$$$$$$$          $$$$$$$$$
$$               $$$$$$$$$$$$$$$        $$$$$$$$$$$$$$$               $$
$$             $$$$$$$$$$$$$$$$$$      $$$$$$$$$$$$$$$$$$             $$
$$             $$$$$$$$$$$$$$$$$$$    $$$$$$$$$$$$$$$$$$$             $$
$$            $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$            $$
$$            $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$            $$
$$           $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$           $$
$$            $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$            $$
$$            $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$  $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$            $$
$$             $$$$$$$$$$$$$$$$$$$    $$$$$$$$$$$$$$$$$$$             $$
$$             $$$$$$$$$$$$$$$$$$      $$$$$$$$$$$$$$$$$$             $$
$$               $$$$$$$$$$$$$$$        $$$$$$$$$$$$$$$               $$
$$                 $$$$$$$$$$$            $$$$$$$$$$$                 $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$                                                                    $$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26)
20 CLEAR 1000
100 PRINT TAB(26);"TACHE D'ENCRE"
105 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
110 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
114 PRINT:PRINT:PRINT
115 PRINT"CE PROGRAMME TOURNE MIEUX SUR LES TERMINAUX HARD COPY,MAIS "
116 PRINT "IL NECESSITE UNE 'PRESENTATION LARGE' QUE LE BASIC "
117 PRINT" MICROSOFT CPM N'A PAS.SI VOUS VOULEZ UTILISER UN TERMINAL"
118 PRINT" HARD COPY,JE SUGGERE QUE VOUS L'ADRESSIEZ A UNE CONSOLE,"
119 PRINT" RECHARGIEZ LE BASIC,PUIS QUE VOUS LE FASSIEZ TOURNER.":PRINT:PRINT
120  REM *** FABRICATION DES TACHES ELLIPTIQUES ET DE LEURS IMAGES
130 DIM A (12,13),B$(36),A$(36)
140  REM *** CHOIX DE 5 A 12 ELLIPSES
150  M=INT(8*RND(1))+5
160  REM *** CREATION DES TAILLE, LIEU ET ANGLE DES M ELLIPSES
170  FOR L=1 TO M
180  A(L,1)=34*RND(1)
190  A(L,2)=80*RND(1)
200  A(L,3)=(15*RND(1)+2)^2
210  A(L,4)=(15*RND(1)+2)^2
220  T=3.14159*RND(1)
230  A(L,5)=COS(T)
240  A(L,6)=SIN(T)
250  A(L,7)=A(L,5)*A(L,6)
260  A(L,5)=A(L,5)*A(L,5)
270  A(L,6)=A(L,6)*A(L,6)
280  A(L,8)=A(L,1)*A(L,1)*A(L,6)
290  A(L,9)=A(L,1)*A(L,1)*A(L,5)
300  A(L,10)=A(L,1)*A(L,7)
310  A(L,11)=-2*A(L,1)*A(L,6)
320  A(L,12)=-2*A(L,1)*A(L,5)
330  A(L,13)=A(L,6)/A(L,4)+A(L,5)/A(L,3)
340  NEXT L
350  REM *** IMPRESSION DU BORD SUPERIEUR;  B$ CONTIENT 36 DOLLARS
360  B$="$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$"
370 PRINT B$;B$
380 PRINT B$;B$
390  REM *** LA BOUCLE Y : COORDONNEES Y DE LA TACHE; A CHAQUE FOIS
400  REM ***QUE LA BOUCLE Y EST EXECUTEE,UNE LIGNE EST ECRITE
410  FOR Y=79.9 TO 0 STEP -1.6
420  A$="$$                                  "
430  REM *** BOUCLE E VERIFIE L'EQUATION DE CHAQUE ELLIPSE POUR
440  REM *** VOIR SI ELLE COUPE UNE LIGNE A ECRIRE
450  FOR E=1 TO M
460  Y1=Y-A(E,2)
470  Y2=Y1*Y1
480  Y3=Y1*A(E,10)
490  Y4=Y1*A(E,7)
500  B=(A(E,12)+Y4)/A(E,3)+(-Y4+A(E,11))/A(E,4)
510  C=(Y2*A(E,6)+A(E,9)-Y3)/A(E,3)+(Y2*A(E,5)+A(E,8)+Y3)/A(E,4)-1
520  REM *** R EST LE RADICAL DANS LA FORMULE QUADRATIQUE STANDARD
530  R=B*B-4*A(E,13)*C
540  IF R<0 THEN 690
550  R=SQR(R)
560  REM ***TROUVER OU LA LIGNE COUPE L'ELLIPSE
570  R1=INT(-(B+R)/2/A(E,13)+1)
580  IF R1>34 THEN 690
590  R2=INT((R-B)/2/A(E,13))
600  IF R2<1 THEN 690
610  IF R2<35 THEN 630
620  R2=34
630  IF R1>0 THEN 660
640  R1=1
650  REM ***REMPLIR LA LIGNE QUI COUPE L'ELLIPSE
660  FOR J=R1+2 TO R2+2
670 A$=LEFT$(A$,J-1)+"$"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-J)
680  NEXT J
690  NEXT E
700  REM *** IMPRIMER LA LIGNE
710 PRINT A$;
720 FOR K=36 TO 1 STEP -1
730 PRINT MID$(A$,K,1);
740  NEXT K
750  NEXT Y
760  REM *** IMPRIMER LE BORD INFERIEUR
770 PRINT B$;B$
780 PRINT B$;B$
790 END
```

Joust (Joute)



Dans ce programme, vous participez à un tournoi comme les Chevaliers du Moyen Age. La récompense pour le vainqueur est d'obtenir la main de la Princesse. Pour gagner, vous devez combattre quatre autres chevaliers, le chevalier d'or, le chevalier d'argent, le chevalier pourpre, l'ardent chevalier noir. Avant chaque joute, vous devez choisir un point de contact parmi huit, tels le heaume, plus bas à gauche le cœur, le bouclier, etc. Selon votre choix, vous optez pour trois positions de défense parmi six possibles, telles qu'une inclinaison du buste sur la droite, ou une protection avec le bouclier.

Selon votre façon de combattre, il existe différentes issues à ces joutes : une lance brisée, ou un coup porté au bouclier,... D'autres issues sont plus fatales, telles « vous avez été blessé à mort », ou bien « votre cheval vous a désarçonné ».

Alan Yarbrough a conçu et écrit ce programme.

```
5     PRINT CHR$(26)
10    PRINT TAB(26);"JOUTE"
20    PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30    PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40    PRINT:PRINT:PRINT
100     INPUT"QUEL EST VOTRE NOM, SVP";A$
110   PRINT CHR$(26)
120   PRINT"SIR ";A$;", VOUS ETES UN CHEVALIER MEDIEVAL PARTICIPANT A DES JOUTES."
121   PRINT"LE PRIX ACCORDE AU VAINQUEUR EST LA MAIN DE LA PRINCESSE."
122   PRINT "POUR GAGNER,VOUS DEVEZ BATTRE QUATRE AUTRES CHEVALIERS."
125   PRINT"POUR LA JOUTE,VOUS CHOISISSEZ UN POINT DE VISEE"
126   PRINT"POUR LA LANCE,ET UNE DES 3 A 6 DIFFERENTES POSITIONS"
128   PRINT" DE DEFENSE POSSIBLE ."
129   PRINT
130   PRINT "LES POINTS DE VISEE SONT:"
150   PRINT "1- LE HEAUME"
200   PRINT "2- GAUCHE SUP (DU BOUCLIER)"
250   PRINT "3- MILIEU SUP"
300   PRINT "4- DROITE SUP"
350   PRINT "5- GAUCHE INF"
400   PRINT "6- MILIEU INF"
450   PRINT "7- DROITE INF"
500   PRINT "8- BASE DU BOUCLIER"
520   PRINT
530   PRINT"SI VOUS CASSEZ UNE LANCE OU PERDEZ UN HEAUME,ON VOUS EN ."
550   PRINT "DONNERA UN AUTRE.  BONNE CHANCE, SIR!"
555   PRINT
600   FOR A = 1 TO 4
650   ON A GOTO 800, 950, 1100, 1250
700   REM VOUS PARTEZ POUR LES QUATRE JOUTES.
750   REM ----------------------------------
800   PRINT"VOICI VOTRE PREMIERE JOUTE,CONTRE LE CHEVALIER D'OR."
850   GOTO 1400
950   PRINT"VOICI VOTRE SECONDE JOUTE.VOTRE ADVERSAIRE EST LE CHEVALIER D'ARGENT."
1000  GOTO 1400
1100  PRINT"VOUS VOUS BATTEZ BIEN! POUR VOTRE TROISIEME JOUTE VOICI "
1110  PRINT"LE CHEVALIER ROUGE."
1150  GOTO 1400
1250  PRINT"VOICI VOTRE TEST FINAL!! SI VOUS GAGNEZ CELUI CI LA PRIN-"
1270  PRINT"CESSE SERA VOTRE!!! VOUS COMBATTEREZ CONTRE LE FEROCE "
1275  PRINT"CHEVALIER NOIR!!!!"
1400  PRINT:INPUT "VOTRE POINT DE VISEE(1-8)";B:PRINT
1450  IF B <1 OR B>8 THEN 1400
1470  PRINT "VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:"
1500  ON B GOTO 1550, 1650, 1750, 1850, 1550, 1750, 1550, 1950
1550  PRINT " 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT, 6-BOUCLIER BAS."
1600  GOTO 2000
1650  PRINT " 3-PENCHER A GAUCHE, 4-FERME ASSIETTE, "
1655  PRINT " 5-BOUCLIER HAUT, 6-BOUCLIER BAS."
1700  GOTO 2000
1750  PRINT " 1-HEAUME BAISSE, 2-PENCHER DROITE,  "
1752  PRINT " 3-PENCHER GAUCHE,4-FERME ASSIETTE, "
1755  PRINT " 5-BOUCLIER HAUT, 6-BOUCLIER BAS."
1800  GOTO 2000
1850  PRINT " 2-PENCHER DROITE, 4-FERME ASSIETTE,"
1855  PRINT "5-BOUCLIER HAUT,6-BOUCLIER BAS."
1900  GOTO 2000
1950  PRINT " 1-HEAUME BAISSE, 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT,"
1955 PRINT " 6-BOUCLIER BAS."
2000 PRINT:INPUT "QUEL EST VOTRE CHOIX"; C:PRINT
2050    D = INT(RND(1)*8) + 1
2100  ON D GOTO 2150, 2200, 2250, 2300, 2350, 2400, 2450, 2500
2150  ON C GOTO 2600, 2600, 2600, 2700, 2800, 2600
2200  ON C GOTO 2800, 2750, 2600, 2750, 2750, 2600
2250  ON C GOTO 2850, 2800, 2650, 2750, 2950, 2900
2300  ON C GOTO 2650, 2600, 2750, 2650, 2650, 2800
2350  ON C COTO 2750, 2950, 2600, 2750, 2600, 2750
2400  ON C GOTO 2950, 2650, 2750, 2950, 2850, 2750
2450  ON C GOTO 2650, 2600, 2950, 2650, 2650, 2650
2500  ON C GOTO 2750, 2650, 2850, 2750, 2850, 2750
2600  PRINT "IL VOUS A RATE!":S=0:GOTO 3000
2650  PRINT "IL A FRAPPE VOTRE BOUCLIER MAIS LE COUP A ETE DEVIE.":S=0:GOTO 3000
2700  PRINT "IL A FAIT TOMBER VOTRE HEAUME!":S=0:GOTO 3000
2750  PRINT "IL A CASSE SA LANCE.":S=0:GOTO 3000
2800  PRINT "IL VOUS A DESARCONNE (BRUIT MAT)!":S=5:GOTO 3000
2850  PRINT "IL A CASSE SA LANCE,VOUS A BLESSE ET DESARCONNE (OUCH)!"
```

```
2855  S=5:GOTO 3000
2900  PRINT "IL VOUS A BLESSE ET DESARCONNE (CRASH)!":S=5:GOTO 3000
2950  PRINT "IL A CASSE SA LANCE ET VOUS A DESARCONNE (CLANG)!":S=5
3000    PRINT:E = INT(RND(1)*6) + 1
3050  ON D GOTO 3100,3150,3200,3250,3100,3200,3100,3300
3100  IF E<4 THEN 3000
3110  GOTO 3350
3150  IF E<3 THEN 3000
3200  GOTO 3350
3250  IF E=1 OR E=3 THEN 3000
3260   GOTO 3350
3300  IF E = 2 OR E = 3 THEN 3000
3350  ON E GOTO 3400, 3450, 3500, 3550, 3600, 3650
3400  ON B GOTO 3700, 3900, 3950, 3750, 3850, 4050, 3750, 3850
3450  ON B GOTO 3700, 3850, 3900, 3700, 4050, 3750, 3700, 3750
3500  ON B GOTO 3700, 3700, 3750, 3850, 3700, 3850, 4050, 3900
3550  ON B GOTO 3800, 3850, 3850, 3750, 3850, 4050, 3750, 3850
3600  ON B GOTO 3900, 3850, 4050, 3750, 3700, 3950, 3750, 3950
3650  ON B GOTO 3700, 3700, 4000, 3900, 3850, 3850, 3750, 3850
3700  PRINT "VOUS L'AVEZ MANQUE (HISS)!":T=0:GOTO 4100
3750  PRINT "VOUS AVEZ FRAPPE SON BOUCLIER MAIS IL L'A DEVIE.":T=0:GOTO 4100
3800  PRINT "VOUS AVEZ FAIT CHUTER SON HEAUME (BIEN)!":T=0:GOTO 4100
3850  PRINT "VOUS AVEZ CASSE VOTRE LANCE (CRACK...)":T=0:GOTO 4100
3900  PRINT "VOUS L'AVEZ DESARCONNE (BRUYANTS BRAVOS ET HOURRAS)!!":T=5:GOTO 4100
3950  PRINT "VOUS AVEZ CASSE VOTRE LANCE,MAIS DESARCONNE ET BLESSE VOTRE ENNEMI"
3955  T=5:GOTO 4100
4000  PRINT "VOUS BLESSEZ ET DESARCONNEZ VOTRE ADVERSAIRE.":T=5:GOTO 4100
4050  PRINT "VOTRE LANCE EST CASSEE MAIS ENNEMI DESARCONNE.":T=5:GOTO 4100
4100  IF S = T AND S = 0 THEN 4450
4150  IF S = T THEN 4400
4200  IF S<T THEN 4300
4250  IF S>T THEN 4350
4300  PRINT:PRINT "VOUS AVEZ REMPORTE CETTE JOUTE.":PRINT:GOTO 4320
4320  NEXT A
4330  GOTO 4550
4350  PRINT:PRINT "TROP MAUVAIS, VOUS AVEZ PERDU. J'ESPERE QUE VOTRE"
4355  PRINT"ASSURANCE A ETE PAYEE."
4360  GOTO 4500
4400  PRINT:PRINT"TROP MAUVAIS,VOUS AVEZ TOUS LES DEUX PERDU.AU"
4430  PRINT "MOINS VOTRE HONNEUR EST INTACT."
4440  GOTO 4500
4450  PRINT:PRINT "VOUS ETES MAINTENANT CAPABLE DE RECOMMENCER.":GOTO 1400
4500  PRINT:PRINT "DESOLE, PLUS DE CHANCE A LA PROCHAINE JOUTE.":GOTO 9999
4550  PRINT:PRINT "HOURAH! VOUS ETES VAINQUEUR. VOILA LA PROMISE!"
4560  PRINT:PRINT
9999    LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR. ";XX$:END
```

```
RUN

                         JOUTE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


QUEL EST VOTRE NOM, SVP? JACQUES

SIR JACQUES, VOUS ETES UN CHEVALIER MEDIEVAL PARTICIPANT A DES JOUTES.
LE PRIX ACCORDE AU VAINQUEUR EST LA MAIN DE LA PRINCESSE.
POUR GAGNER,VOUS DEVEZ BATTRE QUATRE AUTRES CHEVALIERS.
POUR LA JOUTE,VOUS CHOISISSEZ UN POINT DE VISEE
POUR LA LANCE,ET UNE DES 3 A 6 DIFFERENTES POSITIONS
 DE DEFENSE POSSIBLE .

LES POINTS DE VISEE SONT:
1- LE HEAUME
2- GAUCHE SUP (DU BOUCLIER)
3- MILIEU SUP
4- DROITE SUP
5- GAUCHE INF
6- MILIEU INF
7- DROITE INF
8- BASE DU BOUCLIER

SI VOUS CASSEZ UNE LANCE OU PERDEZ UN HEAUME,ON VOUS EN .
DONNERA UN AUTRE.  BONNE CHANCE, SIR!

VOICI VOTRE PREMIERE JOUTE,CONTRE LE CHEVALIER D'OR.

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 4

VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 2-PENCHER DROITE, 4-FERME ASSIETTE,
5-BOUCLIER HAUT,6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 2

IL A CASSE SA LANCE.



VOUS AVEZ FRAPPE SON BOUCLIER MAIS IL L'A DEVIE.

VOUS ETES MAINTENANT CAPABLE DE RECOMMENCER.

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 8

VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 1-HEAUME BAISSE, 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT,
 6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 1

IL VOUS A RATE!

VOUS AVEZ CASSE VOTRE LANCE,MAIS DESARCONNE ET BLESSE VOTRE ENNEMI

VOUS AVEZ REMPORTE CETTE JOUTE.

VOICI VOTRE SECONDE JOUTE.VOTRE ADVERSAIRE EST LE CHEVALIER D'ARGENT.

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 4
VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 2-PENCHER DROITE, 4-FERME ASSIETTE,
5-BOUCLIER HAUT,6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 4

IL A FRAPPE VOTRE BOUCLIER MAIS LE COUP A ETE DEVIE.


VOUS L'AVEZ DESARCONNE (BRUYANTS BRAVOS ET HOURRAS)!!

VOUS AVEZ REMPORTE CETTE JOUTE.

VOUS VOUS BATTEZ BIEN! POUR VOTRE TROISIEME JOUTE VOICI
LE CHEVALIER ROUGE.

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 8

VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 1-HEAUME BAISSE, 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT,
 6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 1

IL A CASSE SA LANCE.

VOUS AVEZ CASSE VOTRE LANCE,MAIS DESARCONNE ET BLESSE VOTRE ENNEMI

VOUS AVEZ REMPORTE CETTE JOUTE.

VOICI VOTRE TEST FINAL!! SI VOUS GAGNEZ CELUI CI LA PRIN-
CESSE SERA VOTRE!!! VOUS COMBATTEREZ CONTRE LE FEROCE
CHEVALIER NOIR!!!!

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 8

VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 1-HEAUME BAISSE, 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT,
 6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 1

IL VOUS A RATE!

VOUS AVEZ CASSE VOTRE LANCE (CRACK...)

VOUS ETES MAINTENANT CAPABLE DE RECOMMENCER.

VOTRE POINT DE VISEE(1-8)? 1

VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE SES DEFENSES:
 4-FERME ASSIETTE, 5-BOUCLIER HAUT, 6-BOUCLIER BAS.

QUEL EST VOTRE CHOIX? 5

IL VOUS A DESARCONNE (BRUIT MAT)!

VOUS L'AVEZ MANQUE (HISS)!

TROP MAUVAIS, VOUS AVEZ PERDU. J'ESPERE QUE VOTRE
ASSURANCE A ETE PAYEE.

DESOLE, PLUS DE CHANCE A LA PROCHAINE JOUTE.
ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR.
Ok
```

Jumping Balls
(Les balles sautantes)

Les balles sautantes est un jeu pour une personne se jouant sur un tableau contenant neuf trous alignés qui peuvent être remplis par quatre balles blanches du côté droit et quatre noires du côté gauche. Sans tableau, il peut être joué avec des pièces de monnaie ou des chips. Le but du jeu est d'inverser la position des balles (ou autres objets) d'un côté du tableau à l'autre.

Chaque coup consiste à déplacer une balle jusqu'au trou libre immédiatement adjacent ou en sautant une autre balle. Vous ne pouvez pas sauter deux balles ou plus en un seul coup. Les trous sont numérotés de la gauche vers la droite. Au début du jeu, le trou numéro cinq est vide. De ce fait, un premier coup légitime serait six vers cinq, quatre vers cinq, trois vers cinq, qui serait un saut, ou bien sept vers cinq, un autre saut.

L'ordinateur ne note pas votre habilité au jeu, mais nous pensons que vous devriez être capable de finir le jeu en un nombre de coups inférieur à celui de notre exemple.

L'auteur original de ce jeu est Anthony Rizzolo.

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(22);"LES BALLES SAUTANTES"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
1040 DIM Q(9,1)
1050 PRINT "INSTRUCTIONS";
1060 INPUT A$
1065 PRINT
1070 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1150
1080 PRINT "     DANS CE JEU, ON VOUS DONNE HUIT BALLES PLACEES SUR "
1090 PRINT "UN TABLEAU DE NEUF TROUS. LE BUT DU JEU EST D'INVERSER L'ORDRE"
1100 PRINT "DES BALLES.LES 'A' SONT DES BALLES ARGENTEES ET LES 'D' SONT DOREES."
1110 PRINT "VOUS DEVEZ METTRE LES ARGENTEES OU SE TROUVENT LES DOREES"
1120 PRINT "ET LES DOREES OU SE TROUVENT LES ARGENTEES.UN TROU EST UNE"
1125 PRINT "PERIODE DU TABLEAU."
1130 PRINT "BONNE CHANCE!!  VOICI LE TABLEAU:"
1135 PRINT
1140 S=0
1150 FOR X=1 TO 4
1160 LET Q(X,1)=1
1170 NEXT X
1180 LET Q(5,1)=0
1190  FOR X=6 TO 9
1200  LET Q(X,1)=2
1210  NEXT X
1220  LET A$=".AD"
1230  FOR X=1 TO 9
1240 PRINT MID$(A$,Q(X,1)+1,1);
1250  PRINT " ";
1260  NEXT X
1265 S=S+1
1270  PRINT "   MOVE";
1280  INPUT M,M1
1290 IF M<=9 AND M>=1 AND M1<=9 AND M1>=1 THEN 1320
1300  PRINT "MOUVEMENT INTERDIT."
1310  GOTO 1270
1320  REM:      VERIFICATION DE LA POSSIBILITE DU CHANGEMENT
1330  IF M+1=M1 OR M-1=M1 THEN 1430
1340  REM:     SOUS-PROGRAMME DE VERIFICATION DES SAUTS
1350  IF M=9 THEN 1390
1360  IF M=1 THEN 1410
1370  IF Q(M+1,1)=0 OR Q(M-1,1)=0 THEN 1300
1380  GOTO 1420
1390  IF Q(M-1,1)=0 THEN 1300
1400  GOTO 1420
1410  IF Q(M+1,1)=0 THEN 1300
1420  IF M+2<>M1 AND M-2<>M1 THEN 1300
1430  IF Q(M,1)<>0 THEN 1460
1440  PRINT "IL N'Y A RIEN LE TROU";M;CHR$(8);"."
1450  GOTO 1270
1460  IF Q(M1,1)=0 THEN 1490
1470  PRINT "L'ESPACE";M1;"EST OCCUPE."
1480  GOTO 1270
1490  LET Q(M1,1)=Q(M,1)
1500  LET Q(M,1)=0
1510 X9=Q(1,1)+Q(2,1)+Q(3,1)+Q(4,1)
1512 Y9=Q(6,1)+Q(7,1)+Q(8,1)+Q(9,1)
1514 IF X9=8 AND Y9=4 THEN 1530
1520 GOTO 1230
1530 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!!"
1535 PRINT "VOUS AVEZ TERMINE LE JEU EN";S;"MOUVEMENTS!!!!"
1540  PRINT "ENCORE";
1550 INPUT A$
1560 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 1130
1570 END
```

```
RUN

                    LES BALLES SAUTANTES
                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI

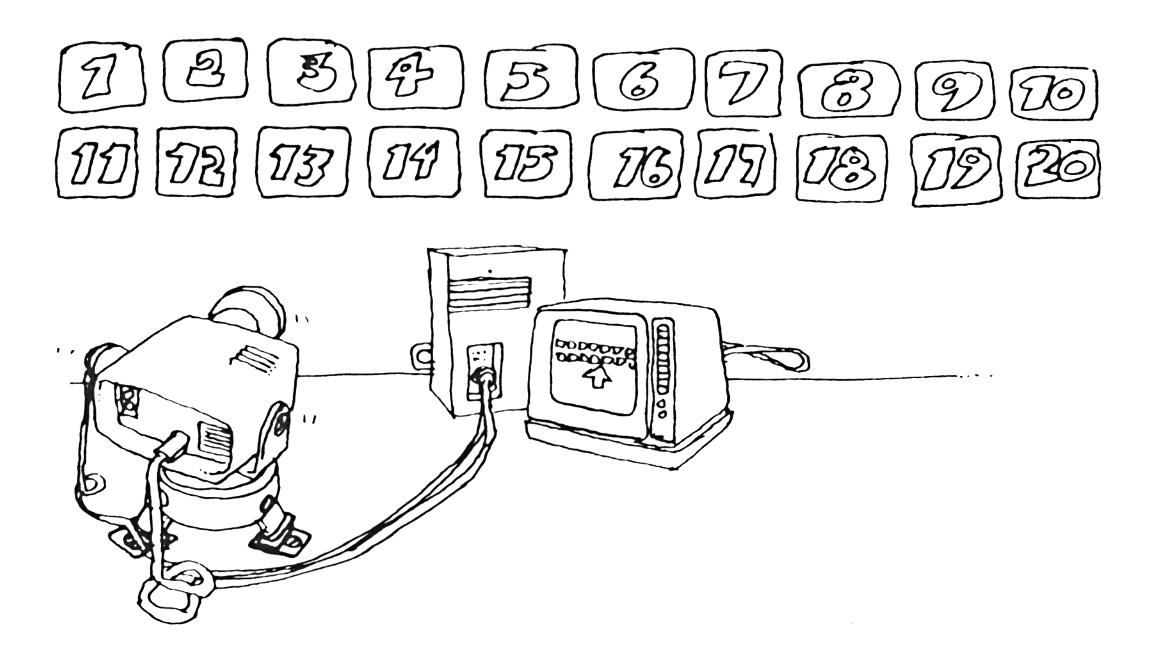
     DANS CE JEU, ON VOUS DONNE HUIT BALLES PLACEES SUR
UN TABLEAU DE NEUF TROUS. LE BUT DU JEU EST D'INVERSER L'ORDRE
DES BALLES.LES 'A' SONT DES BALLES ARGENTEES ET LES 'D' SONT DOREES.
VOUS DEVEZ METTRE LES ARGENTEES OU SE TROUVENT LES DOREES
ET LES DOREES OU SE TROUVENT LES ARGENTEES.UN TROU EST UNE
PERIODE DU TABLEAU.
BONNE CHANCE!!  VOICI LE TABLEAU:

A A A A . D D D D    MOVE? 6,5
A A A A D . D D D    MOVE? 4,6
A A A . D A D D D    MOVE? 5,4
A A A D . A D D D    MOVE? 7,5
A A A D D A . D D    MOVE? 6,7
A A A D D . A D D    MOVE? 5,6
A A A D . D A D D    MOVE? 6,5
A A A D D . A D D    MOVE? 5,6
A A A D . D A D D    MOVE? 3,5
A A . D A D A D D    MOVE? 4,3
A A D . A D A D D    MOVE? 6,4
A A D D A . A D D    MOVE? 8,6
A A D D A D A . D    MOVE? 7,8
A A D D A D . A D    MOVE? 5,6
L'ESPACE 6 EST OCCUPE.
   MOVE? 5,7
A A D D . D A A D    MOVE? 4,5
A A D . D D A A D    MOVE? 2,4
A . D A D D A A D    MOVE? 3,2
A D . A D D A A D    MOVE? 1,3
. D A A D D A A D    MOVE? 2,1
D . A A D D A A D    MOVE? 3,2
D A . A D D A A D    MOVE? 5,3
D A D A . D A A D    MOVE? 6,5
D A D A D . A A D    MOVE? 7,6
D A D A D A . A D    MOVE? 9,7
D A D A D A D A .    MOVE? 8,9


D A D . D A D A A    MOVE?
D . D A D A D A A    MOVE? 3,2
D D . A D A D A A    MOVE? 5,3
D D D A . A D A A    MOVE? 7,5
D D D A D A . A A    MOVE? 6,7
D D D A D . A A A    MOVE? 4,6
D D D . D A A A A    MOVE? 5,4

VOUS AVEZ GAGNE!!!
VOUS AVEZ TERMINE LE JEU EN 34 MOUVEMENTS!!!!
ENCORE? NON
Ok
```

Keno



Le Keno est une invention bien américaine, qui apparut dans les casinos du Nevada, peut-être de Reno. Au cours du jeu, vingt nombres sont choisis au hasard, parmi les valeurs 1 à 18. Au casino, avant chaque jeu, le joueur choisit de un à quinze nombres, ou « spots » qui, à son avis, apparaîtront au cours du jeu. Une fois son choix terminé, il mise sur chacun de ces nombres. A la fin de chaque jeu, ces « spots » sont comparés aux vingt nombres sortis, et le gain qui en est issu est mémorisé par l'ordinateur. Keno connaît beaucoup de succès à Las Vegas, parce que les paris sont très simples, et le gain maximum très élevé ($ 25 000). Néanmoins, la probabilité de succès est extrêmement faible. En fait, Keno rapporte pratiquement plus à la maison de jeux qu'aucun autre jeu.

Dans cette version informatisée, participe un seul joueur. De plus, il ne peut miser que huit différents « spots ». Au Nevada, le pari unitaire est de 60 cents; cependant, dans ce jeu, le pari unique peut être de $1,20. Le versement pour huit « spots » marqués est le suivant :

Nombre de « spots »	Gain
5	$10,00
6	$100,00
7	$2 200,00
8	$25 000,00

Aucun gain n'est attribué pour 0, 1, 2, 3, ou 4 nombres corrects sur 8.

Cette version de Keno est de Vincent Fazio.

```
RUN
                        KENO

          CREATIVE COMPUTING,MORRISTOWN, NEW JERSEY



ON JOUE AU KENO DANS DE NOMBREUX CASINOS A LAS VEGAS.
JOUEZ AU KENO CONTRE L'ORDINATEUR.UNE VARIATION DU JEU,
UTILISE LE GENERATEUR DE NOMBRES ALEATOIRES.

LE JOUEUR CHOISIT 8 DIFFERENTS NOMBRES DE 1 A 80 INCLUS
ET MISE $1.20.L'ORDINATEUR SELECTIONNE 20 NOMBRES AU
HASARD ET ELIMINE LES DOUBLES QUI POURRAIENT APPARAITRE.
UN AUTRE NOMBRE SERA INSERE A LA PLACE DE  MANIERE
A CE QUE L'ORDINATEUR AIT 20 NOMBRES DIFFERENTS.


ALLONS-Y!!!
QUAND L'ORDINATEUR AFFICHERA ? ,TAPEZ UN NOMBRE DE 1 A 80
INCLUS,ET TAPEZ 'RETURN'.RECOMMENCEZ JUSQU'A CE QUE LE
SIGNE ? AIT DISPARU.
? 1
? 23
? 24
? 35
? 46
? 77
? 65
? 2


L'ORDINATEUR VA SELECTIONNER 20 NOMBRES AU HASARD. LA CLOCHE
INDIQUERA QU'IL EST EN TRAIN DE SELECTIONNER LES NOMBRES.


VOS NOMBRES SONT LES SUIVANTS:
 1  23  24  35  46  77  65  2

L'ORDINATEUR A SELECTIONNE LES NOMBRES SUIVANTS:
 20  25  73  42  5  64  40  30  79  69  59  1  78  70  77  4  72  53  45  66

LE PROGRAMME COMPARERA VOS NOMBRES AVEC CEUX QUE
L'ORDINATEUR A SELECTIONNES.


ECOUTEZ LA CLOCHE--- CHAQUE SONNERIE INDIQUERA UN
NOMBRE CORRECTEMENT DEVINE PAR VOUS.
VOUS AVEZ DEVINE LES NOMBRES SUIVANTS:
 1




 77

VOUS AVEZ TROUVE 2 NOMBRES SUR 8 --
CE N'EST PAS ASSEZ -- 'DESOLE',PAS D'ARGENT.


VOULEZ VOUS REJOUER AU KENO? OUI
```

```
ALLONS-Y!!!
QUAND L'ORDINATEUR AFFICHERA ? ,TAPEZ UN NOMBRE DE 1 A 80
INCLUS,ET TAPEZ 'RETURN'.RECOMMENCEZ JUSQU'A CE QUE LE
SIGNE ? AIT DISPARU.
? 23
? 65
? 7
? 25
? 46
? 75
? 1
? 55


L'ORDINATEUR VA SELECTIONNER 20 NOMBRES AU HASARD. LA CLOCHE
INDIQUERA QU'IL EST EN TRAIN DE SELECTIONNER LES NOMBRES.


VOS NOMBRES SONT LES SUIVANTS:
 23  65  7  25  46  75  1  55

L'ORDINATEUR A SELECTIONNE LES NOMBRES SUIVANTS:
 41  47  36  70  3  49  63  23  19  11  60  18  71  69  46  30  75  21  62  17

LE PROGRAMME COMPARERA VOS NOMBRES AVEC CEUX QUE
L'ORDINATEUR A SELECTIONNES.


ECOUTEZ LA CLOCHE--- CHAQUE SONNERIE INDIQUERA UN
NOMBRE CORRECTEMENT DEVINE PAR VOUS.
VOUS AVEZ DEVINE LES NOMBRES SUIVANTS:
 23



 46
 75

VOUS AVEZ TROUVE 3 NOMBRES SUR 8 --
CE N'EST PAS ASSEZ -- 'DESOLE',PAS D'ARGENT.


VOULEZ VOUS REJOUER AU KENO? NON

C'EST TOUT POUR MAINTENANT.REJOUEZ AU KENO,AU REVOIR.
Ok
```

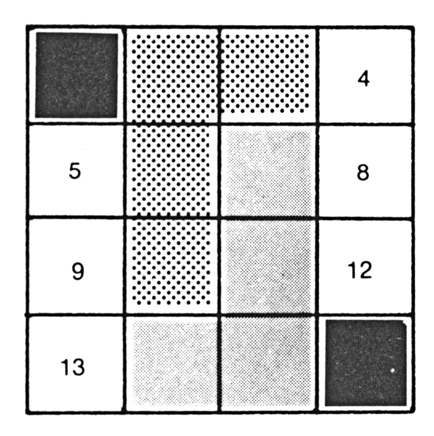
```
1 PRINT CHR$(26);TAB(34)"KENO":PRINT
2 PRINT TAB(15)" CREATIVE COMPUTING,MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 DIM N(21),M(23),A(8)
9 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT"ON JOUE AU KENO DANS DE NOMBREUX CASINOS A LAS VEGAS."
13 PRINT "JOUEZ AU KENO CONTRE L'ORDINATEUR.UNE VARIATION DU JEU,"
16 PRINT"UTILISE LE GENERATEUR DE NOMBRES ALEATOIRES."
19 PRINT
20 PRINT"LE JOUEUR CHOISIT 8 DIFFERENTS NOMBRES DE 1 A 80 INCLUS"
23 PRINT"ET MISE $1.20.L'ORDINATEUR SELECTIONNE 20 NOMBRES AU"
26 PRINT"HASARD ET ELIMINE LES DOUBLES QUI POURRAIENT APPARAITRE."
29 PRINT"UN AUTRE NOMBRE SERA INSERE A LA PLACE DE  MANIERE"
32 PRINT"A CE QUE L'ORDINATEUR AIT 20 NOMBRES DIFFERENTS."
38 PRINT:PRINT:PRINT "ALLONS-Y!!!"
40 PRINT"QUAND L'ORDINATEUR AFFICHERA ? ,TAPEZ UN NOMBRE DE 1 A 80"
43 PRINT"INCLUS,ET TAPEZ 'RETURN'.RECOMMENCEZ JUSQU'A CE QUE LE"
46 PRINT"SIGNE ? AIT DISPARU."
48 FOR I=1 TO 8
50 INPUT A(I)
51 IF A(I)>80  THEN 56
53 IF A(I)=0 THEN 56
54 IF A(I)<0 THEN 56
55 GOTO 57
56 PRINT"TAPEZ UN NOMBRE DE 1 A 80 INCLUS, SVP.": GOTO 50
57 NEXT I
58 C=0:FOR K=1 TO 7
59 FOR J=K TO 7
60 X=A(K):Y=A(J+1)
61 IF X<>Y THEN 72
62 C=C+1
63 PRINT"UN NOMBRE EN DOUBLE A ETE TROUVE DANS VOTRE 'ENTREE'."
64 PRINT"TAPEZ UN AUTRE NOMBRE,S'IL VOUS PLAIT.":INPUT Y
65 IF Y=0 THEN 70
66 IF Y>80 THEN 70
67 IF Y<0 THEN 70
68 A(J+1)=Y
69 GOTO 61
70 PRINT "TAPEZ UN NOMBRE DE 1 A 80 INCLUS, SVP."
71 GOTO 64
72 NEXT J
73 NEXT K :PRINT:PRINT
75 IF C=0 THEN 88
76 GOTO 58
88 PRINT"L'ORDINATEUR VA SELECTIONNER 20 NOMBRES AU HASARD. LA CLOCHE"
91 PRINT"INDIQUERA QU'IL EST EN TRAIN DE SELECTIONNER LES NOMBRES."
100 FOR L=1 TO 20
103 N(L)=INT(80*RND(80)+1)
106 M(L)=N(L)
109 NEXT L
110 L=21
112 FOR K=1 TO 20
115 FOR J=K TO L-1
118 X=M(K)
121 Y=M(J+1)
124 IF X<>Y  THEN 139
130 M(J+1)=INT(80*RND(1)+1)
133 Y=M(J+1)
136 GOTO 124
139 OUT 2,52' PRINT CHR$(7);
142 NEXT J
145 NEXT K
147 PRINT:PRINT
148 PRINT "VOS NOMBRES SONT LES SUIVANTS:"
151 FOR I=1 TO 8
154 PRINT A(I);
157 NEXT I:PRINT:PRINT
160 PRINT"L'ORDINATEUR A SELECTIONNE LES NOMBRES SUIVANTS:"
163 FOR L=1 TO 20
167 PRINT M(L);
170 NEXT L:PRINT:PRINT
173 PRINT"LE PROGRAMME COMPARERA VOS NOMBRES AVEC CEUX QUE "
176 PRINT"L'ORDINATEUR A SELECTIONNES."
179 PRINT:PRINT
182 PRINT"ECOUTEZ LA CLOCHE--- CHAQUE SONNERIE INDIQUERA UN "
185 PRINT "NOMBRE CORRECTEMENT DEVINE PAR VOUS."
188 PRINT "VOUS AVEZ DEVINE LES NOMBRES SUIVANTS:"
191 G=0
194 I=1
197 FOR J=1 TO 20
200 X=A(I)
203 Y=M(J)
206 IF X=Y THEN 213
209 NEXT J
210 GOTO 225
213 OUT 2,52'  PRINT CHR$(7);
216 FOR V1=1 TO 3976:NEXT V1
219 PRINT A(I);
222 G=G+1
225 I=I+1:PRINT:IF I<>8 THEN 197
228 IF G<5 THEN 242
231 IF G=5 THEN 261
234 IF G=6 THEN 267
237 IF G=7 THEN 273
240 IF G=8 THEN 279
242 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE";G;"NOMBRES SUR 8 —"
243 PRINT "CE N'EST PAS ASSEZ — 'DESOLE',PAS D'ARGENT."
245 PRINT:PRINT
246 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER AU KENO";
250 C=0
251 INPUT X$
252 IF LEFT$(X$,1)="O" THEN 38
253 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 299
254 C=C+1
255 IF C=3 THEN 299
256 PRINT "TAPEZ 'OUI' OU 'NON'"
257 GOTO 251
258 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 299
259 PRINT "TAPEZ OUI OU NON SVP!!"
261 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE";G;"NOMBRES SUR 8 — VOUS GAGNEZ $10,00"
264 PRINT:PRINT:GOTO 246
267 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE";G;"NOMBRES SUR 8 — VOUS GAGNEZ $100,00"
270 PRINT:PRINT:GOTO 246
273 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE ";G;"NOMBRES SUR 8 — VOUS GAGNEZ $2.200,00"
276 PRINT:PRINT:GOTO 246
279 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE ";G;"NOMBRES SUR 8 — VOUS GAGNEZ $25.000,00"
282 PRINT "8 SUR 8 ,CA N'ARRIVE PAS SOUVENT,VEINARD."
285 PRINT:PRINT:GOTO 246
299 PRINT:PRINT"C'EST TOUT POUR MAINTENANT.REJOUEZ AU KENO,AU REVOIR."
300 END
```

L Game (Jeu du L)

Ce jeu de stratégie se joue à deux, et utilise comme support une grille 4 par 4. Il fut imaginé par Edward de Bono et parut dans le livre *The five-day course in thinking* (ou *Apprendre à réfléchir en cinq leçons*). Chaque joueur possède un « L » qui recouvre quatre cases de la grille, (trois en hauteur, deux en travers). Les deux « L » sont imprimés différemment pour éviter la confusion. La grille possède deux cases neutres susceptibles d'être déplacées. Pour jouer avec l'ordinateur, il faut numéroter les cases comme ci-dessous :

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Chaque jeu commence avec les deux « L » positionnés comme ci-dessous :



L'objectif du jeu est tout simplement de positionner un « L » et les deux cases neutres pour neutraliser son adversaire dans ses mouvements. Chaque mouvement est un mélange d'attaque et de défense, puisque chaque joueur doit non seulement neutraliser son adversaire mais éviter de se faire lui-même neutraliser.

Pour débuter le jeu, le choix est laissé à l'adversaire de l'ordinateur. Le principe est de déplacer, à chaque tour, le « L » dans une position différente de la précédente. Chaque joueur peut renverser son « L », le faire tourner de 90 degrés, à condition de ne pas recouvrir des cases déjà utilisées, et de ne pas sortir de la grille. Si un joueur se révèle incapable de déplacer son « L », il perd. Une fois la nouvelle position trouvée, le joueur peut choisir de déplacer une, deux ou aucune des cases neutres vers des cases encore inoccupées. Une utilisation correcte de ces cases peut permettre d'immobiliser l'adversaire. Après le déplacement (ou le non-déplacement, suivant la décision) de ces cases, c'est au tour de l'autre joueur. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des deux joueurs soit neutralisé.

La version informatisée de ce jeu est de Bill Gardner.

```
RUN

                    JEUX DU L
                CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI

 Le jeu du L est un jeu simple de strategie joue sur un
tableau 4x4 par deux joueurs,dans ce cas par vous et l'
ordinateur. le tableau est numerote comme suit:

================
: 1:: 2:: 3:: 4:
================
================
: 5:: 6:: 7:: 8:
================
================
: 9::10::11::12:
================
================
:13::14::15::16:
================

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

Le jeu se joue au moyen de 4 pieces;vous et l'ordinateur
avez chacun un 'L',et il y a deux 'CARRES
par les deux joueurs.le jeu commence toujours avec
la repartition suivante des pieces sur le tableau:

****////////====
*  *////////: 4:
****////////====
====////OOOO====
: 5:////OOOO: 8:
====////OOOO====
====////OOOO====
: 9:////OOOO:12:
====////OOOO====
====OOOOOOOO****
:13:OOOOOOOO*  *
====OOOOOOOO****

(l'ordinateur est /, vous etes O)

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

Le but du jeu est de placer votre propre L et les carres
afin d'empecher l'ordinateur de deplacer son L. Bien sur,
il essaye de faire la meme chose avec vous! Pour vous
deplacer,vous n'avez qu'@ rentrer les quatre coordonnees
de l'endroit o¶ vous voulez placer votre L.Il doit rester
sur le tableau est ne doit pas recouvrir d'autres pieces.
Vous devez bouger votre L! Si vous ne pouvez trouver une
nouvelle position pour votre L,l'ordinateur aura alors
effectivement bloque votre L,et gagne le jeu.
   En supposant que vous avez reussi @ bouger votre L,vous
pouvez bouger les carres. Vous pouvez en bouger un,deux,
ou aucun des deux,en rentrant simplement les coordonnees
ou vous voulez les placer. Pour laisser un carre o¶ il est.
entrez sa position actuelle.
 Apres avoir deplace  les carres,c'est au tour de l'ordinateur
de trouver un deplacement pour son L et le jeu continue
de la meme maniere. Souvenez vous que vous ne devez pas
seulement bloquer le L adverse mais aussi empecher que
votre L ne le soit.De meme il est plus facile de jouer avec le
 tableau que l'ordinateur imprime. pour abandonner,entrez
0,0,0,0 comme deplacement. BONNE CHANCE!

IMPRESSION DU TABLEAU? OUI
VOULEZ VOUS COMMENCER? NON

L'ORDINATEUR VA EN  2   6   10   9
        CARRES EN  12  ET  13

====////========
: 1:////: 3:: 4:
====////========
====////OOOO====
: 5:////OOOO: 8:
====////OOOO====
////////OOOO****
////////OOOO*  *
////////OOOO****
****OOOOOOOO====
*  *OOOOOOOO:16:
****OOOOOOOO====

DEPLACEMENT DE VOTRE L? 4,3,7,11
DEPLACEMENT DES CARRES? 1,14
O.K.

****////OOOOOOOO
*  *////OOOOOOOO
****////OOOOOOOO
====////OOOO====
: 5:////OOOO: 8:
====////OOOO====
////////OOOO====
////////OOOO:12:
////////OOOO====
====****========
:13:*  *:15::16:
====****========
```

```
L'ORDINATEUR VA EN  5   9   13   6
       CARRES EN  10  ET  8

========OOOOOOOO
: 1:: 2:OOOOOOOO
========OOOOOOOO
////////OOOO****
////////OOOO*  *
////////OOOO****
////****OOOO====
////*  *OOOO:12:
////****OOOO====
////============
////:14::15::16:
////============


DEPLACEMENT DE VOTRE L? 7,11,15,16
DEPLACEMENT DES CARRES? 10,3
O.K.

========****====
: 1:: 2:*  *: 4:
========****====
////////OOOO====
////////OOOO: 8:
////////OOOO====
////****OOOO====
////*  *OOOO:12:
////****OOOO====
////====OOOOOOOO
////:14:OOOOOOOO
////====OOOOOOOO


L'ORDINATEUR VA EN  5   9   13   14
       CARRES EN  6  ET  10

================
: 1:: 2:: 3:: 4:
================
////****OOOO====
////*  *OOOO: 8:
////****OOOO====
////****OOOO====
////*  *OOOO:12:
////****OOOO====
////////OOOOOOOO
////////OOOOOOOO
////////OOOOOOOO


DEPLACEMENT DE VOTRE L? 12,8,4,11
DEPLACEMENT DES CARRES? 10,15
O.K.

============OOOO
: 1:: 2:: 3:OOOO
============OOOO
////========OOOO
////: 6:: 7:OOOO
////========OOOO
////****OOOOOOOO
////*  *OOOOOOOO
////****OOOOOOOO
////////****====
////////*  *:16:
////////****====
```

```
L'ORDINATEUR VA EN  5   6   7   9
       CARRES EN  10  ET  15

============OOOO
: 1:: 2:: 3:OOOO
============OOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
////****OOOOOOOO
////*  *OOOOOOOO
////****OOOOOOOO
========****====
:13::14:*  *:16:
========****====


DEPLACEMENT DE VOTRE L? 1,2,3,4,8
?Redo from start
? 2,3,4,8
DEPLACEMENT DES CARRES? 10,15
O.K.

====OOOOOOOOOOOO
: 1:OOOOOOOOOOOO
====OOOOOOOOOOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
////****========
////*  *:11::12:
////****========
========****====
:13::14:*  *:16:
========****====


L'ORDINATEUR VA EN  5   6   7   11
       CARRES EN  15  ET  12

====OOOOOOOOOOOO
: 1:OOOOOOOOOOOO
====OOOOOOOOOOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
========////****
: 9::10:////*  *
========////****
========****====
:13::14:*  *:16:
========****====

L'ORDINATEUR A GAGNE!

REJOUEZ-VOUS? OUI
VOULEZ VOUS COMMENCER? NON

L'ORDINATEUR VA EN  2   6   10   9
       CARRES EN  12  ET  16

====////========
: 1:////: 3:: 4:
====////========
====////OOOO====
: 5:////OOOO: 8:
====////OOOO====
////////OOOO****
////////OOOO*  *
////////OOOO****
====OOOOOOOO****
:13:OOOOOOOO*  *
====OOOOOOOO****
```

```
DEPLACEMENT DE VOTRE L? 13,14,15,11
DEPLACEMENT DES CARRES? 8,1
O.K.

****////========
*  *////: 3:: 4:
****////========
====////====****
: 5:////: 7:*  *
====////====****
////////OOOO====
////////OOOO:12:
////////OOOO====
OOOOOOOOOOOO====
OOOOOOOOOOOO:16:
OOOOOOOOOOOO====


L'ORDINATEUR VA EN  5   6   7   9
       CARRES EN  10  ET  8

================
: 1:: 2:: 3:: 4:
================
////////////****
////////////*  *
////////////****
////****OOOO====
////*  *OOOO:12:
////****OOOO====
OOOOOOOOOOOO====
OOOOOOOOOOOO:16:
OOOOOOOOOOOO====


DEPLACEMENT DE VOTRE L? 14,15,16,12
DEPLACEMENT DES CARRES? 2,13
O.K.

====****========
: 1:*  *: 3:: 4:
====****========
////////////====
////////////: 8:
////////////====
////========OOOO
////:10::11:OOOO
////========OOOO
****OOOOOOOOOOOO
*  *OOOOOOOOOOOO
****OOOOOOOOOOOO


L'ORDINATEUR VA EN  9   10   11   7
       CARRES EN  3  ET  8

========****====
: 1:: 2:*  *: 4:
========****====
========////****
: 5:: 6:////*  *
========////****
////////////OOOO
////////////OOOO
////////////OOOO
====OOOOOOOOOOOO
:13:OOOOOOOOOOOO
====OOOOOOOOOOOO

L'ORDINATEUR A GAGNE!

REJOUEZ-VOUS? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"JEUX DU L"
11 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
12 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
13 PRINT:PRINT:PRINT
20 DIM C(4),O(4),T(4),B(16),N(16),M(100)
25 PRINT "INSTRUCTIONS";
30 INPUT A$
35 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 3000
40 PRINT "IMPRESSION DU TABLEAU";
45 INPUT A$
50 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 65
55 LET F2=0
60 GOTO 70
65 LET F2=1
70 GOSUB 100
80 GOTO 210
100 REM DATA D'INITIALISATION
101 REM B1,B2 = POSITIONS DES CARRES
102 REM C(1,2,3,4) = POSITION DE L'ORDINATEUR (L)
103 REM O(1,2,3,4) = POSITION DE L'ADVERSAIRE (L)
104 REM T(1,2,3,4) = 6,7,10,11 = POSITIONS DU CENTRE
105 REM B(1,...16) = TABLEAU:
106 REM      B(X)=0   VIDE
107 REM      B(X)=1   L DE L'ADVERSAIRE
108 REM      B(X)=2   L DE L'ORDINATEUR
109 REM      B(X)=3   CARRES
115 RESTORE
120 DATA 1,16,2,7,6,6,11,7,10,15,10,3,14,11
130 DATA 3,2,2,0,0,2,1,0,0,2,1,0,0,1,1,3
140 READ B1,B2
150 FOR X=1 TO 4
160 READ C(X),O(X),T(X)
170 NEXT X
180 FOR X=1 TO 16
190 READ B(X)
200 NEXT X
205 RETURN
210 PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER";
215 INPUT A$
220 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 500
230 REM DEPLACEMENT DE L'ADVERSAIRE
235 GOSUB 2270
240 PRINT
245 PRINT "DEPLACEMENT DE VOTRE L";
250 INPUT D(1),D(2),D(3),D(4)
255 IF ABS(D(1))+ABS(D(2))+ABS(D(3))+ABS(D(4))=0 THEN 1280
265 FOR X=1 TO 4
270 FOR Y=2 TO 4
275 IF D(Y)>D(Y-1) THEN 295
280 LET Z=D(Y)
285 LET D(Y)=D(Y-1)
290 LET D(Y-1)=Z
295 NEXT Y
300 NEXT X
305 REM VERIFIER LA LEGALITE
310 FOR X=1 TO 4
315 LET N(X)=D(X)
320 NEXT X
325 LET N1=4
330 LET F1=0
335 GOSUB 1800
340 IF M1<>4 THEN 1220
345 FOR X=1 TO 4
350 IF B(M(X))>1 THEN 1220
355 NEXT X
360 FOR X=1 TO 4
365 LET B(O(X))=0
370 NEXT X
375 FOR X=1 TO 4
380 LET B(M(X))=1
385 LET O(X)=M(X)
390 NEXT X
395 LET B(B1)=0
400 LET B(B2)=0
405 PRINT "DEPLACEMENT DES CARRES";
410 INPUT X,Y
415 IF ABS(X)+ABS(Y)<>X+Y THEN 1250
416 IF X=Y THEN 1250
420 IF B(X)+B(Y)>0 THEN 1250
430 LET B1=X
440 LET B2=Y
450 LET B(B1)=3
460 LET B(B2)=3
470 PRINT "O.K."
475 GOSUB 2270
480 REM DEPLACEMENT DE L'ORDINATEUR
500 FOR X=1 TO 4
510 LET B(C(X))=0
520 NEXT X
530 GOSUB 1420
540 LET F1=1
550 LET N1=Z
560 GOSUB 1800
570 IF M1=0 THEN 1300
580 REM TROUVER LE DEPLACEMENT AVEC LE MEILLEUR RECOUVREMENT CENTRAL
585 GOSUB 1370
590 FOR E=0 TO M1-4 STEP 4
600 FOR F=1 TO 4
610 FOR G=1 TO 4
620 IF M(E+F)<>T(G) THEN 640
630 LET N(E/4+1)=N(E/4+1)+1
640 NEXT G
650 NEXT F
660 NEXT E
670 GOSUB 1500
690 LET Y=(Z-1)*4
700 FOR X=1 TO 4
710 LET C(X)=M(X+Y)
720 LET B(C(X))=2
730 NEXT X
740 PRINT
750 PRINT "L'ORDINATEUR VA EN ";C(1);" ";C(2);" ";C(3);" ";C(4)
760 REM TROUVER LES DEPLACEMENTS DES CARRES
765 REM DEPLACEMENTS DES CARRES SUR LE TABLEAU
770 LET B(B1)=0
780 LET B(B2)=0
790 REM L'ADVERSAIRE EST-IL DANS UN COIN?
800 FOR I=1 TO 4
810 FOR J=1 TO 4
820 IF O(I)=T(J) THEN 870
830 NEXT J
840 NEXT I
845 REM L'ADVERSAIRE EST DANS UN COIN,IGNORER LE CENTRE
850 GOTO 1020
860 REM L'ADVERSAIRE N'EST PAS DANS UN COIN,REMPLIR LE CENTRE DE CARRE
870 FOR X=1 TO 4
880 IF B(T(X))>0 THEN 920
890 LET B1=T(X)
900 LET B(B1)=3
910 GOTO 950
920 NEXT X
930 REM PAS DE PLACE AU CENTRE
940 GOTO 1020
950 FOR X=1 TO 4
960 IF B(T(X))>0 THEN 1000
970 LET B2=T(X)
980 LET B(B2)=3
990 GOTO 1080
1000 NEXT X
1005 REM CENTRE REMPLI
1010 GOTO 1050
1015 REM LES DEUX CARRES A POSITIONNER
1020 GOSUB 1610
1030 LET B1=B3
1040 LET B(B1)=3
1045 REM UN CARRE A POSITIONNER
1050 GOSUB 1610
1060 LET B2=B3
1070 LET B(B2)=3
1080 PRINT TAB(9);"CARRES EN ";B1;" ET ";B2
1081 FOR X=1 TO 4
1082 LET B(O(X))=1
1083 NEXT X
1085 GOSUB 2270
1090 REM VERIFICATION DE LA VICTOIRE
1100 FOR X=1 TO 4
1110 LET B(O(X))=0
1120 NEXT X
1130 GOSUB 1420
1140 LET F1=2
1150 LET N1=Z
1160 GOSUB 1800
1170 IF M1=0 THEN 1280
1180 FOR X=1 TO 4
1190 LET B(O(X))=1
1200 NEXT X
1210 GOTO 240
1220 PRINT "DEPLACEMENT DU L ILLEGAL."
1230 PRINT
1240 GOTO 240
1250 PRINT "DEPLACEMENT DU CARRE ILLEGAL."
1260 PRINT
1270 GOTO 405
1280 PRINT "L'ORDINATEUR A GAGNE!"
1290 GOTO 1310
1300 PRINT "FELICITATIONS!VOUS AVEZ GAGNE."
1310 PRINT
1320 PRINT "REJOUEZ-VOUS";
```

```
1325 INPUT A$
1330 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 70
1340 GOTO 4000
1350 REM *** SUBROUTINES ***
1360 REM EFFACER N(X)
1370 FOR X=1 TO 16
1380 LET N(X)=0
1390 NEXT X
1400 RETURN
1410 REM LOCALISATIONS DES POSITIONS INOCCUPEES EN N(X)
1420 LET Z=0
1430 FOR X=1 TO 16
1440 IF B(X)>0 THEN 1470
1450 LET Z=Z+1
1460 LET N(Z)=X
1470 NEXT X
1480 RETURN
1490 REM CE SOUS PROGRAMME RETOURNE LE LIEU DE LA PLUS GRANDE
1495 REM VALEURS EN N(X). SI UNE EGALITE EST TROUVEE,CHOIX AU HASARD
1500 LET Y=0
1510 LET Z=1
1520 FOR X=1 TO M1/4
1530 IF N(X)<Y THEN 1580
1540 IF N(X)>Y THEN 1560
1550 IF RND(1)>.5 THEN 1580
1560 LET Y=N(X)
1570 LET Z=X
1580 NEXT X
1590 RETURN
1600 REM TROUVER-CARRE
1601 REM CE SOUS PROGRAMME TROUVE LE DEPLACEMENT D'UN CARRE QUI
1602 REM REDUIRA LE PLUS LE DEPLACEMENT DU L DE L'ADVERSAIRE
1603 REM EN NOMBRE DE DEPLACEMENTS POSSIBLES
1610 FOR X=1 TO 4
1620 LET B(O(X))=0
1630 NEXT X
1640 GOSUB 1420
1650 LET F1=2
1660 LET N1=Z
1670 GOSUB 1800
1680 GOSUB 1370
1690 FOR X=1 TO M1
1700 LET N(M(X))=N(M(X))+1
1710 NEXT X
1720 FOR X=1 TO 4
1730 LET N(O(X))=0
1740 NEXT X
1750 LET M1=64
1760 GOSUB 1500
1770 LET B3=Z
1780 RETURN
1790 REM TROUVER-L
1791 REM CE SOUS PROGRAMME CALCULE TOUS LES DEPLACEMENTS POSSIBLES POUR
1792 REM UN L DONNE,TOUTES LES POSITIONS LIBRES EN N(X). SI F1=1,
1793 REM LA POSITION ACTUELLE DE L'ORDINATEUR EST OMISE,SINON C'EST
1794 REM CELLE DE L'ADVERSAIRE QUI EST OMISE. LES DEPLACEMENTS SONT
1795 REM RETOURNES EN M(X),ET M1 EST LA LONGUEUR DE M(X).
1796 REM (M1 = NOMBRES DE DEPLACEMENTS * 4)
1800 LET M1=0
1810 LET J=4
1820 LET K=1
1830 GOSUB 1880
1840 LET J=1
1850 LET K=4
1860 GOSUB 1880
1870 RETURN
1880 LET P=0
1890 LET P=P+1
1900 LET A(1)=N(P)
1910 LET X=P
1920 LET X=X+1
1930 IF X>N1 THEN 2050
1940 IF N(X)-A(1)<>J THEN 1920
1950 LET A(2)=N(X)
1960 LET X=X+1
1970 IF X>N1 THEN 2050
1980 IF N(X)-A(2)<>J THEN 1960
1990 LET A(3)=N(X)
2000 FOR E=1 TO N1
2010 IF ABS(N(E)-A(1))=K THEN 2060
2020 IF ABS(N(E)-A(3))=K THEN 2060
2030 NEXT E
2040 GOTO 1890
2050 IF P<N1-2 THEN 1890
2055 RETURN
2060 LET A(4)=N(E)
2070 FOR F=1 TO 4
2080 IF A(F)/4<>INT(A(F)/4) THEN 2130
2090 FOR G=1 TO 4
2110 IF A(G)=A(F)+1 THEN 2030
2120 NEXT G
2130 NEXT F
2140 FOR Y=1 TO 4
2150 IF F1=1 THEN 2190
2160 IF A(Y)<>O(Y) THEN 2210
2170 NEXT Y
2180 GOTO 2030
2190 IF A(Y)<>C(Y) THEN 2210
2200 GOTO 2170
2210 FOR Y=1 TO 4
2220 LET M(M1+Y)=A(Y)
2230 NEXT Y
2240 LET M1=M1+4
2250 GOTO 2030
2260 REM SOUS PROGRAMME D'IMPRESSION DU TABLEAU
2270 PRINT
2275 IF F2=1 THEN 2530
2280 FOR E=1 TO 13 STEP 4
2290 FOR F=1 TO 3
2300 FOR G=E TO E+3
2310 ON B(G)+1 GOTO 2320,2410,2430,2450
2320 IF F=2 THEN 2350
2330 PRINT "====";
2340 GOTO 2490
2350 PRINT ":";
2360 IF G>9 THEN 2390
2370 PRINT " ";CHR$(48+G);":";
2380 GOTO 2490
2390 PRINT "1";CHR$(38+G);":";
2400 GOTO 2490
2410 PRINT "OOOO";
2420 GOTO 2490
2430 PRINT "////";
2440 GOTO 2490
2450 IF F=2 THEN 2480
2460 PRINT "****";
2470 GOTO 2490
2480 PRINT "*  *";
2490 NEXT G
2500 PRINT
2510 NEXT F
2520 NEXT E
2530 PRINT
2540 RETURN
3000 REM INSTRUCTIONS
3010 PRINT CHR$(26)
3020 PRINT " Le jeu du L est un jeu simple de strategie joue sur un"
3030 PRINT "tableau 4x4 par deux joueurs,dans ce cas par vous et l'"
3040 PRINT "ordinateur. le tableau est numerote comme suit:"
3050 LET F2=0
3060 FOR X=1 TO 16
3070 LET B(X)=0
3080 NEXT X
3090 GOSUB 2270
3092 GOSUB 50000
3100 PRINT "Le jeu se joue au moyen de 4 pieces;vous et l'ordinateur"
3110 PRINT "avez chacun un 'L',et il y a deux 'CARRES' utilises"
3120 PRINT "par les deux joueurs.le jeu commence toujours avec"
3130 PRINT "la repartition suivante des pieces sur le tableau:"
3150 GOSUB 100
3160 GOSUB 2270
3165 PRINT "(l'ordinateur est /, vous etes O)"
3166 PRINT:PRINT:GOSUB 50000
3170 PRINT "Le but du jeu est de placer votre propre L et les carres"
3180 PRINT "afin d'empecher l'ordinateur de deplacer son L. Bien sur,"
3190 PRINT "il essaye de faire la meme chose avec vous! Pour vous"
3200 PRINT "deplacer,vous n'avez qu'à rentrer les quatre coordonnees"
3210 PRINT "de l'endroit où vous voulez placer votre L.Il doit rester"
3220 PRINT "sur le tableau est ne doit pas recouvrir d'autres pieces."
3230 PRINT "Vous devez bouger votre L! Si vous ne pouvez trouver une"
3240 PRINT "nouvelle position pour votre L,l'ordinateur aura alors "
3250 PRINT "effectivement bloque votre L,et gagne le jeu."
3260 PRINT "   En supposant que vous avez reussi à bouger votre L,vous"
3270 PRINT "pouvez bouger les carres. Vous pouvez en bouger un,deux,"
3280 PRINT "ou aucun des deux,en rentrant simplement les coordonnees"
3290 PRINT "ou vous voulez les placer. Pour laisser un carre où il est."
3300 PRINT "entrez sa position actuelle."
3310 PRINT " Apres avoir deplacer les carres,c'est au tour de l'ordinateur"
3320 PRINT "de trouver un deplacement pour son L et le jeu continue"
3330 PRINT "de la meme maniere. Souvenez vous que vous ne devez pas"
3340 PRINT "seulement bloquer le L adverse mais aussi empecher que"
3350 PRINT "votre L ne le soit.De meme il est plus facile de jouer avec le"
3360 PRINT " tableau que l'ordinateur imprime. pour abandonner,entrez"
3370 PRINT "0,0,0,0 comme deplacement. BONNE CHANCE!"
3380 PRINT
3450 GOTO 40
4000 END
50000 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
50010 PRINT CHR$(26)
50020 RETURN
```

Life Expectancy
(Espérance de vie)

Ce programme consiste en un test d'estimation de l'espérance de vie, dérivé du livre de Peter Passell : « How to ». Le test vous pose une série de questions se rapportant à vôtre style de vie et votre environnement. A la fin du questionnaire, le programme vous donne votre espérance de vie et le pourcentage de la population qui a une espérance de vie inférieure.

Vous pouvez essayer d'expérimenter le test avec différentes variables afin de voir leurs effets sur la durée de votre vie. Il est invraisemblable que vous vouliez changer de sexe, mais vous pouvez essayer de voir les effets du tabac, de la boisson, de l'état mental ou du poids.

Ce programme a été écrit par John E. Rogers.

```
RUN

                    ESPERANCE DE VIE
                   CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CECI EST UN TEST D'ESPERANCE DE VIE.
   VOULEZ-VOUS LE MODE D'EMPLOI? OUI


   CECI EST UN TEST PERMETTANT DE PREVOIR VOTRE DUREE DE VIE.
JE VAIS VOUS POSER UNE SERIE DE COURTES QUESTIONS,AUXQUELLES
VOUS REPONDREZ EN RENTRANT LA REPONSE CORRESPONDANTE.


           EXEMPLE: QUELLE EST VOTRE SEXE?
                M=MASCULIN
                F=FEMININ
'M' ET 'F' SONT LES DEUX REPONSES POSSIBLES,REPONDEZ COMME
SUIT:
                CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? M
TAPER UN 'M' SIGNIFIE QUE VOUS ETES DE SEXE MASCULIN.


  +++SEXE+++
  ETES VOUS DE SEXE MASCULIN OU FEMININ?
  M = MASCULIN.
  F = FEMININ.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? M

  +++STYLE DE VIE+++
  OU HABITEZ-VOUS?

G = SI VOUS HABITEZ DANS UNE ZONE URBAINE D'UNE POPULATION DE PLUS DE 2 MILLIONS
.
K = SI VOUS HABITEZ DANS UNE VILLE DE MOINS DE 10.000 HABITANTS OU DANS UNE FERM
E.
  I = AUCUN DES DEUX
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? G

  COMMENT TRAVAILLEZ-VOUS?
  M = SI VOUS TRAVAILLEZ DERRIERE UN BUREAU.
  L = SI VOTRE TRAVAIL NECESSITE UN EFFORT PHYSIQUE IMPORTANT.
  I = AUCUN DES DEUX.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  COMBIEN DE FOIS EXERCEZ-VOUS UNE ACTIVITE ENERGIQUE,
  (TENNIS,COURSE A PIED,NATATION,ETC.(?
  F = CINQ FOIS PAR SEMAINE,POUR AU MOINS UNE DEMI-HEURE CHAQUE.
  K = JUSTE DEUX A TROIS FOIS PAR SEMAINE.
  I = NE PRATIQUE PAS D'EXERCISE DE CETTE FACON.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? K

  AVEC QUI VIVEZ-VOUS?
  N = SI VOUS VIVEZ AVEC UNE EPOUSE,UN AMI,OU EN FAMILLE.
  H = SI VOUS VIVEZ SEUL DEPUIS 1 A 10 ANS A PARTIR DE VOS 25 ANS.
  G = DEPUIS 11 A 20 ANS.
  M = DEPUIS 21 A 30 ANS .
  E = DEPUIS 31 A 40 ANS.
  D = DEPUIS PLUS DE 40 ANS.
 D = DEPUIS PLUS DE 40 ANS.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? N

  +++PSYCHE+++
  DORMEZ-VOUS PLUS DE 10 HEURES PAR NUIT?
  I = NON.
  E = OUI.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++ETAT MENTAL+++
  M = SI VOUS ETES VIF,AGRESSIF, OU FACILEMENT EN COLERE.
  L = SI VOUS ETES CONCILIANT,DECONTRACTE,OU INFLUENCABLE.
  I = NI L'UN ,NI L'AUTRE.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? L

  +++COMMENT VOUS SENTEZ VOUS?+++
  ETES-VOUS HEUREUX OU MALHEUREUX?
  J = HEUREUX.
  G = MALHEUREUX.
  I = NI L'UN,NI L'AUTRE
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS?

  +++FACTEURS+++
  AVEZ-VOUS EU UNE CONTRAVENTION POUR EXCES DE VITESSE DANS L'ANNEE ECOULEE?
 .H = OUI.
  I = NON.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++REVENU+++
  GAGNEZ-VOUS PLUS DE 300.000 FRANCS PAR AN?
  G = OUI.
  I = NON.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++ETUDES+++
  J = SI VOUS AVEZ PASSE LE BACCALAUREAT.
  L = SI VOUS AVEZ EFFECTUE DES ETUDES SUPERIEURES.
  I = AUCUN DIPLOME.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? L

  +++AGE+++
  AVEZ-VOUS 65 ANS ET TRAVAILLEZ-VOUS TOUJOURS?
  L = OUI.
  I = NON
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++HEREDITE+++
  K = SI L'UN DE VOS GRAND-PARENTS A ATTEINT L'AGE DE 85 ANS.
  O = SI VOS QUATRE GRAND-PARENTS ONT ATTEINT L'AGE DE 80 ANS.
  I = AUCUN GRAND-PARENT QUALIFIE PRECEDEMMENT.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? K

  EST-CE QU'UN DE VOS PARENT EST MORT D'UNE ATTAQUE D'APOPLEXIE OU CARDIAQUE
  AVANT SES 50 ANS?
  E = OUI.
  I = NON.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++MALADIES HEREDITAIRES+++
  EST-CE QU'UN PARENT,UN FRERE,OU UNE SOEUR DE MOINS DE 50 ANS A (OU A EU)
  UN CANCER,DES PROBLEMES CARDIAQUES OU DU DIABETE DEPUIS SON ENFANCE?
  M = OUI
  I = NON
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I
```

```
  +++SANTE+++
  COMBIEN FUMEZ-VOUS?
  A = SI VOUS FUMEZ PLUS DE DEUX PAQUETS PAR JOUR.
  C = DE UN A DEUX PAQUETS PAR JOUR.
  M = D'UN DEMI A UN PAQUET PAR JOUR.
  I = NE FUME PAS.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++BOISSON+++
  BUVEZ-VOUS L'EQUIVALENT D'UN
  QUART DE BOUTEILLE DE BOISSON ALCOOLISEE PAR JOUR?
  H = OUI
  I = NON
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++POIDS+++
  A : SI VOUS AVEZ UN EMBONPOINT DE 25 KILOS OU PLUS.
  E = DE 15 A 25 KILOS.
  G = DE 5 A 15 KILOS.
  I = PAS D'EMBONPOINT.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

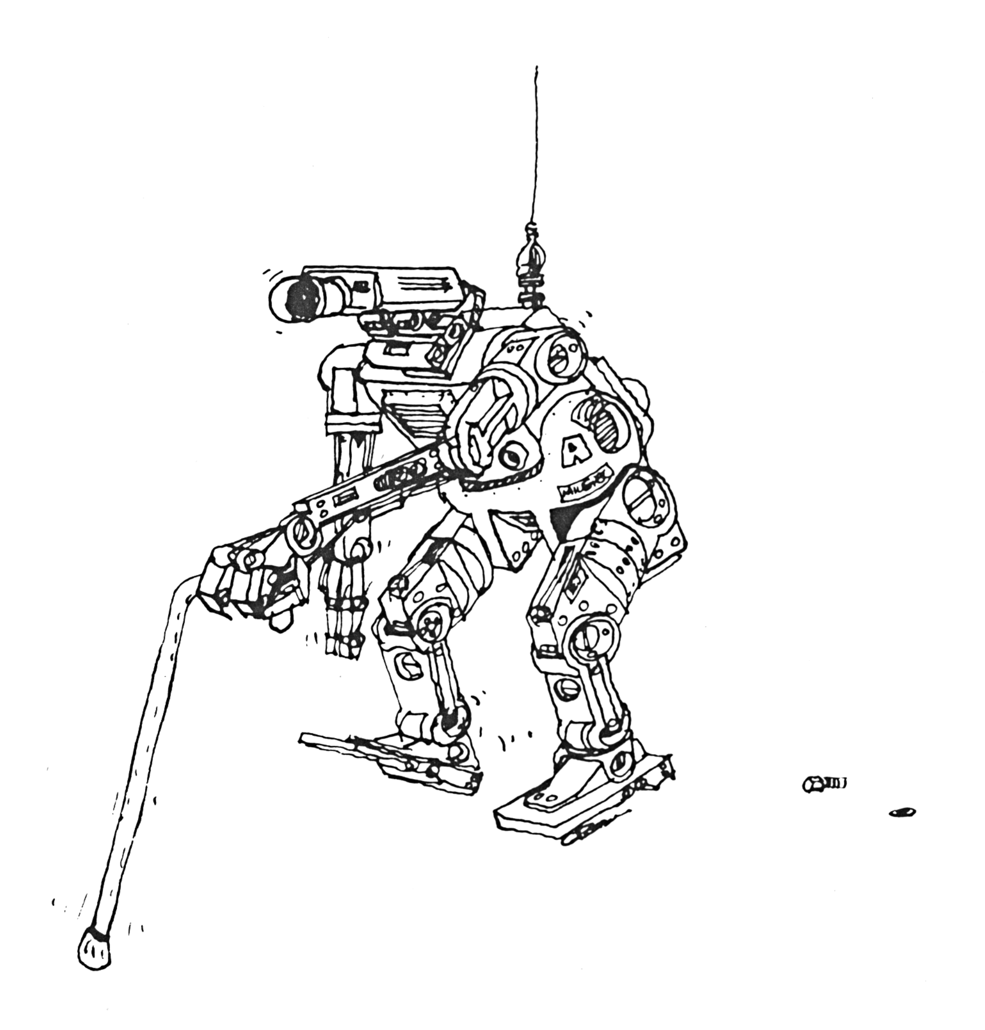
  +++EXAMENS MEDICAUX+++

PASSEZ-VOUS,SI VOUS ETES UN HOMME DE PLUS DE 40 ANS,UN EXAMEN MEDICAL ANNUEL COM
PLET?
  K = OUI.
  I = NON,OU PAS UN HOMME DE PLUS DE 40 ANS.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

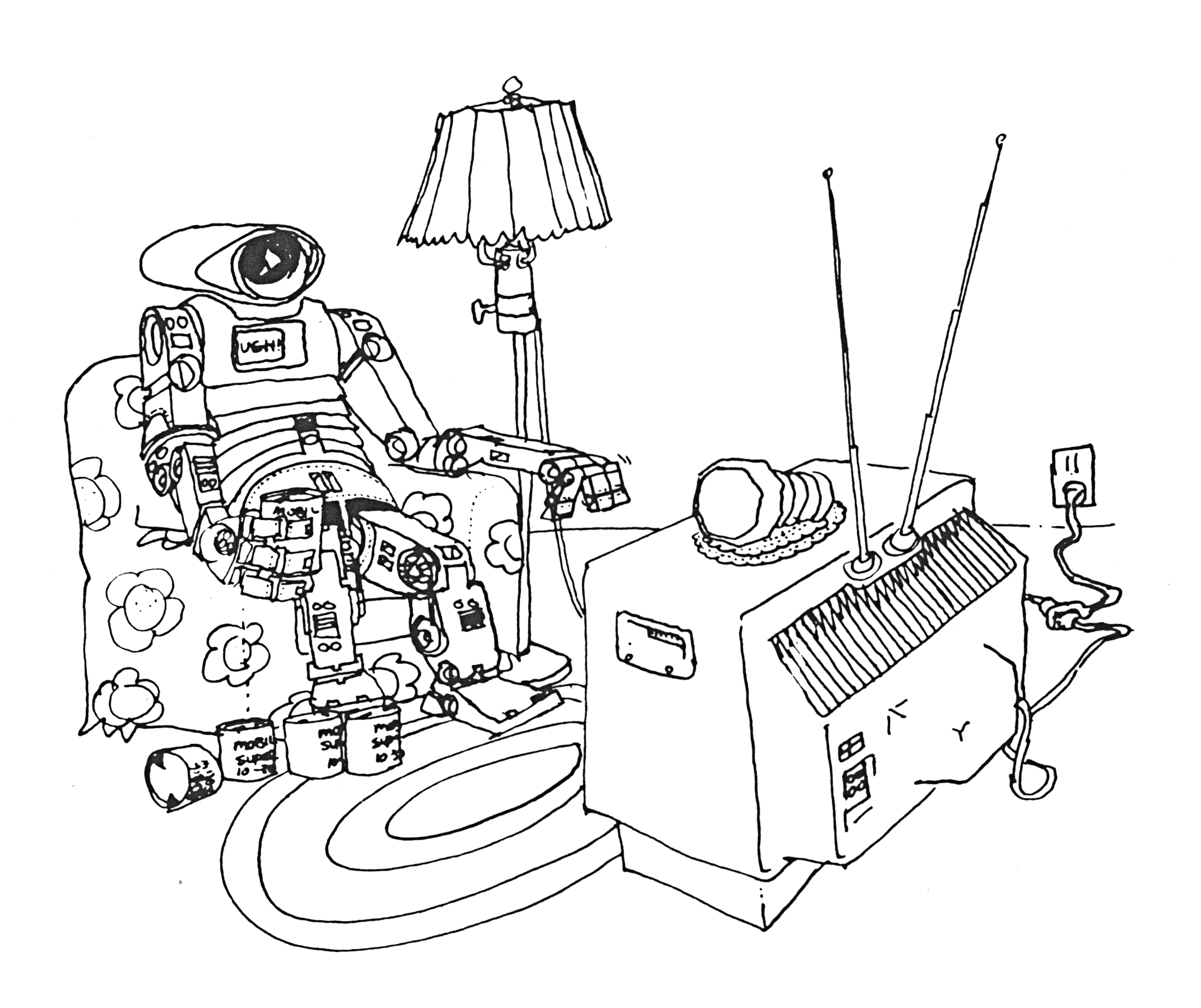
  ALLEZ-VOUS,SI VOUS ETES UNE FEMME,VOIR UN GYNECOLOGUE UNE FOIS PAR AN?
  K = OUI.
  I = NON,OU PAS UNE FEMME.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

  +++AGE+++
  K = SI VOUS AVEZ ENTRE 30 ET 40 ANS.
  L = ENTRE 40 ET 50 ANS.
  F = ENTRE 50 ET 70 ANS.
  N = PLUS DE 70 ANS .
  I = MOINS DE 30 ANS.
CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? I

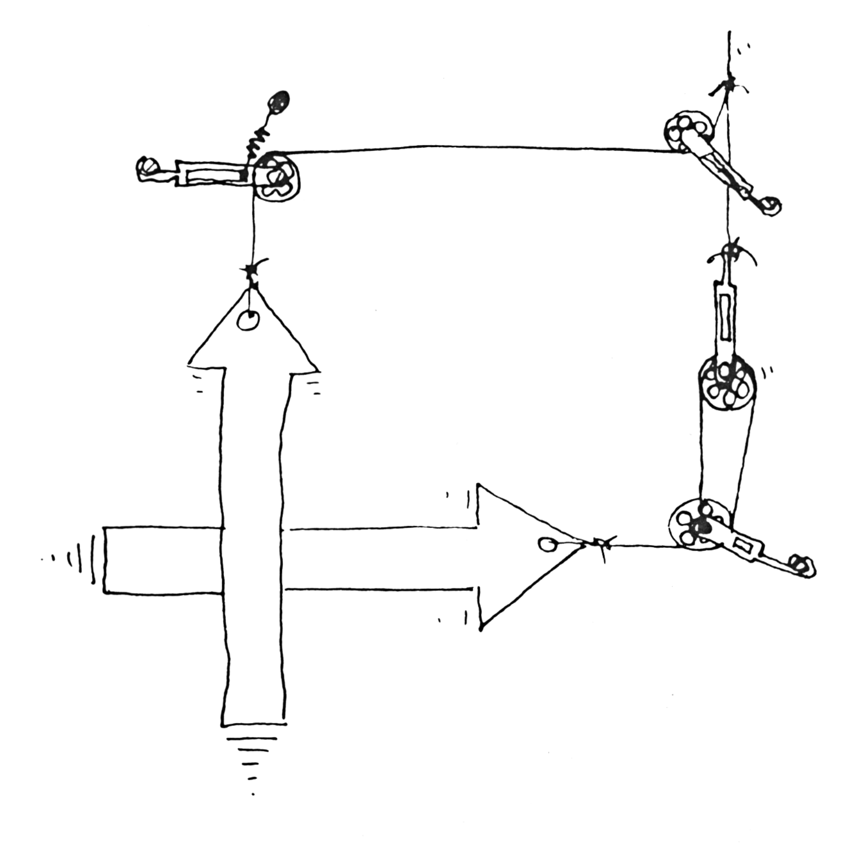
VOUS POUVEZ ESPERER VIVRE JUSQU'A L'AGE DE  83 ANS.
EN SURVIVANT A 75%DES HOMMES ET 53%DES FEMMES.
VOULEZ-VOUS UNE AUTRE ESTIMATION? N
OK
```



```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(21);"ESPERANCE DE VIE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
270 PRINT:PRINT:PRINT
280 PRINT "CECI EST UN TEST D'ESPERANCE DE VIE."
290 PRINT "   VOULEZ-VOUS LE MODE D'EMPLOI";
300 INPUT I$
310 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 470
320 PRINT:PRINT
330 PRINT "   CECI EST UN TEST PERMETTANT DE PREVOIR VOTRE DUREE DE VIE."
340 PRINT "JE VAIS VOUS POSER UNE SERIE DE COURTES QUESTIONS,AUXQUELLES"
350 PRINT "VOUS REPONDREZ EN RENTRANT LA REPONSE CORRESPONDANTE."
370 PRINT
380 PRINT
390 PRINT "           EXEMPLE: QUELLE EST VOTRE SEXE?"
400 PRINT "                M=MASCULIN"
410 PRINT "                F=FEMININ"
420 PRINT "'M' ET 'F' SONT LES DEUX REPONSES POSSIBLES,REPONDEZ COMME"
430 PRINT "SUIT:"
440 PRINT "                CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS? M"
450 PRINT "TAPER UN 'M' SIGNIFIE QUE VOUS ETES DE SEXE MASCULIN."
460 PRINT:PRINT
470 R5=1:PRINT
480 Z=72
490 A$="ABCDEMGHIJKLFNO"
500 GOTO 1700
510 R5=R5+1
520 IF R5>21 THEN 1900
530 DATA "+++SEXE+++"
540 DATA "ETES VOUS DE SEXE MASCULIN OU FEMININ?"
550 DATA "M = MASCULIN."
560 DATA " F = FEMININ."
570 DATA 2,"MF"
580 DATA "+++STYLE DE VIE+++"
590 DATA "OU HABITEZ-VOUS?"
600 DATA "G = SI VOUS HABITEZ DANS UNE ZONE URBAINE D'UNE POPULATION DE PLUS DE 2 MILLIONS."
610 DATA "K = SI VOUS HABITEZ DANS UNE VILLE DE MOINS DE 10.000 HABITANTS OU DANS UNE FERME."
620 DATA " I = AUCUN DES DEUX"
630 DATA 3,"GKI"
640 DATA "COMMENT TRAVAILLEZ-VOUS?"
650 DATA "M = SI VOUS TRAVAILLEZ DERRIERE UN BUREAU."
660 DATA "L = SI VOTRE TRAVAIL NECESSITE UN EFFORT PHYSIQUE IMPORTANT."
670 DATA " I = AUCUN DES DEUX."
680 DATA 3,"MLI"
690 DATA "COMBIEN DE FOIS EXERCEZ-VOUS UNE ACTIVITE ENERGIQUE,"
700 DATA "(TENNIS,COURSE A PIED,NATATION,ETC.(?"
710 DATA "F = CINQ FOIS PAR SEMAINE,POUR AU MOINS UNE DEMI-HEURE CHAQUE."
720 DATA "K = JUSTE DEUX A TROIS FOIS PAR SEMAINE."
730 DATA " I = NE PRATIQUE PAS D'EXERCISE DE CETTE FACON."
740 DATA 3,"FKI"
750 DATA "AVEC QUI VIVEZ-VOUS?"
760 DATA "N = SI VOUS VIVEZ AVEC UNE EPOUSE,UN AMI,OU EN FAMILLE."
770 DATA "H = SI VOUS VIVEZ SEUL DEPUIS 1 A 10 ANS A PARTIR DE VOS 25 ANS."
780 DATA "G = DEPUIS 11 A 20 ANS."
790 DATA "M = DEPUIS 21 A 30 ANS ."
800 DATA "E = DEPUIS 31 A 40 ANS."
810 DATA "D = DEPUIS PLUS DE 40 ANS."
820 DATA 6,"NHGMED"
830 DATA "+++PSYCHE+++"
840 DATA "DORMEZ-VOUS PLUS DE 10 HEURES PAR NUIT?"
850 DATA "I = NON."
860 DATA " E = OUI."
870 DATA 2,"IE"
880 DATA "+++ETAT MENTAL+++"
890 DATA "M = SI VOUS ETES VIF,AGRESSIF, OU FACILEMENT EN COLERE."
900 DATA "L = SI VOUS ETES CONCILIANT,DECONTRACTE,OU INFLUENCABLE."
910 DATA " I = NI L'UN ,NI L'AUTRE."
920 DATA 3,"MLI"
930 DATA "+++COMMENT VOUS SENTEZ VOUS?+++"
940 DATA "ETES-VOUS HEUREUX OU MALHEUREUX?"
950 DATA "J = HEUREUX."
960 DATA "G = MALHEUREUX."
970 DATA " I = NI L'UN,NI L'AUTRE"
980 DATA 3,"JGI"
990 DATA "+++FACTEURS+++"
1000 DATA "AVEZ-VOUS EU UNE CONTRAVENTION POUR EXCES DE VITESSE DANS L'ANNEE ECOULEE?"
1010 DATA "H = OUI."
1020 DATA " I = NON."
1030 DATA 2,"HI"
1040 DATA "+++REVENU+++"
1050 DATA "GAGNEZ-VOUS PLUS DE 300.000 FRANCS PAR AN?"
1060 DATA "G = OUI."
1070 DATA " I = NON."
1080 DATA 2,"GI"
1090 DATA "+++ETUDES+++"
1100 DATA "J = SI VOUS AVEZ PASSE LE BACCALAUREAT."
1110 DATA "L = SI VOUS AVEZ EFFECTUE DES ETUDES SUPERIEURES."
1130 DATA " I = AUCUN DIPLOME."
1140 DATA 3,"JLI"
1150 DATA "+++AGE+++"
1160 DATA "AVEZ-VOUS 65 ANS ET TRAVAILLEZ-VOUS TOUJOURS?"
1170 DATA "L = OUI."
1180 DATA " I = NON"
1190 DATA 2,"LI"
1200 DATA "+++HEREDITE+++"
1210 DATA "K = SI L'UN DE VOS GRAND-PARENTS A ATTEINT L'AGE DE 85 ANS."
1220 DATA "O = SI VOS QUATRE GRAND-PARENTS ONT ATTEINT L'AGE DE 80 ANS."
1230 DATA " I = AUCUN GRAND-PARENT QUALIFIE PRECEDEMMENT."
1240 DATA 3,"KOI"
1250 DATA "EST-CE QU'UN DE VOS PARENT EST MORT D'UNE ATTAQUE D'APOPLEXIE OU CARDIAQUE"
1260 DATA "AVANT SES 50 ANS?"
1270 DATA "E = OUI."
1280 DATA " I = NON."
1290 DATA 2,"EI"
1300 DATA "+++MALADIES HEREDITAIRES+++"
1310 DATA "EST-CE QU'UN PARENT,UN FRERE,OU UNE SOEUR DE MOINS DE 50 ANS A (OU A EU)"
1320 DATA "UN CANCER,DES PROBLEMES CARDIAQUES OU DU DIABETE DEPUIS SON ENFANCE?"
1330 DATA "M = OUI"
1340 DATA " I = NON"
1350 DATA 2,"MI"
1360 DATA "+++SANTE+++"
1365 DATA "COMBIEN FUMEZ-VOUS?"
1370 DATA "A = SI VOUS FUMEZ PLUS DE DEUX PAQUETS PAR JOUR."
1380 DATA "C = DE UN A DEUX PAQUETS PAR JOUR."
1390 DATA "M = D'UN DEMI A UN PAQUET PAR JOUR."
1400 DATA " I = NE FUME PAS."
1410 DATA 4,"ACMI"
1420 DATA "+++BOISSON+++"
1430 DATA "BUVEZ-VOUS L'EQUIVALENT D'UN"
1440 DATA "QUART DE BOUTEILLE DE BOISSON ALCOOLISEE PAR JOUR?"
1450 DATA "H = OUI"
1460 DATA " I = NON"
1470 DATA 2,"HI"
1480 DATA "+++POIDS+++"
1490 DATA "A : SI VOUS AVEZ UN EMBONPOINT DE 25 KILOS OU PLUS."
1500 DATA "E = DE 15 A 25 KILOS."
1510 DATA "G = DE 5 A 15 KILOS."
1520 DATA " I = PAS D'EMBONPOINT."
1530 DATA 4,"AEGI"
1540 DATA "+++EXAMENS MEDICAUX+++"
1550 DATA "PASSEZ-VOUS,SI VOUS ETES UN HOMME DE PLUS DE 40 ANS,UN EXAMEN MEDICAL ANN
1560 DATA "K = OUI."                                                    COMPL
1570 DATA " I = NON,OU PAS UN HOMME DE PLUS DE 40 ANS."
1580 DATA 2,"KI"
1590 DATA "ALLEZ-VOUS,SI VOUS ETES UNE FEMME,VOIR UN GYNECOLOGUE UNE FOIS PAR AN?"
1600 DATA "K = OUI."
1610 DATA " I = NON,OU PAS UNE FEMME."
1620 DATA 2,"KI"
1630 DATA "+++AGE+++"
1640 DATA "K = SI VOUS AVEZ ENTRE 30 ET 40 ANS."
1650 DATA "L = ENTRE 40 ET 50 ANS."
1660 DATA "F = ENTRE 50 ET 70 ANS."
1670 DATA "N = PLUS DE 70 ANS ."
1680 DATA " I = MOINS DE 30 ANS."
1690 DATA 5,"KLFNI"
1700 FOR Q=1 TO 7
1710 READ Q$
1720 IF LEFT$(Q$,1)=" " THEN 1750
1730 PRINT "  ";Q$
1740 NEXT Q
1750 PRINT " ";Q$
1760 READ C,C$
1770 PRINT "CHOISISSEZ UNE DES LETTRES CI-DESSUS";
1780 INPUT G$
1790 FOR C2=1 TO C
1800 IF LEFT$(G$,1)=MID$(C$,C2,1) THEN 1830
1810 NEXT C2
1820 GOTO 1770
1830 PRINT
1840 FOR N=1 TO 15
1850 IF LEFT$(G$,1)=MID$(A$,N,1) THEN 1870
1860 NEXT N
1870 M=N-9
1880 Z=Z+M
1890 GOTO 510
1900 PRINT "VOUS POUVEZ ESPERER VIVRE JUSQU'A L'AGE DE ";Z;"ANS."
1910 IF Z<60 THEN 1980
1920 FOR Y=60 TO Z STEP 5
1930 READ M$,F$
1940 NEXT Y
1950 DATA "26%","15%","36%","20%","48%","30%","61%","39%"
1960 DATA "75%","53%","87%","70%","96%","88%","99.9%","99.6%"
1970 PRINT "EN SURVIVANT A ";M$;"DES HOMMES ET ";F$;"DES FEMMES."
1980 INPUT "VOULEZ-VOUS UNE AUTRE ESTIMATION";RESP$
1990 IF LEFT$(RESP$,1)="O" THEN RESTORE:GOTO 270 ELSE END
```


UGH!

Lissajous



Ce programme dessine des courbes de Lissajous. Vous entrez les fréquences relatives à X et Y, et la phase de Y, multiple de pi. Ces fréquences doivent être choisies supérieures ou égales à un. La phase est un nombre positif au choix.

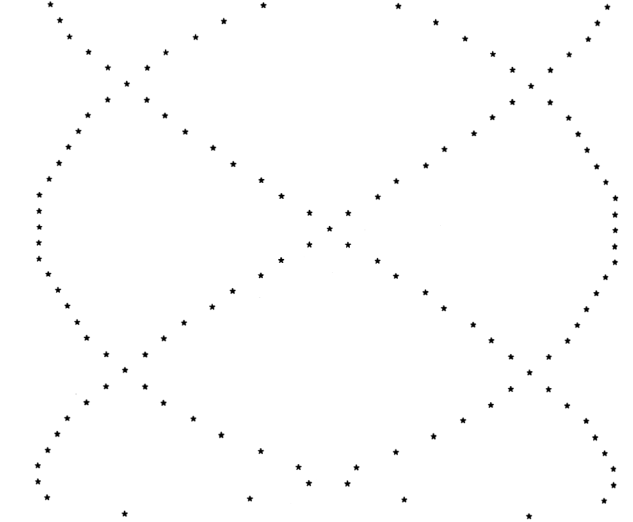
Nous avons fait des essais dans un large domaine de fréquences et phases, et avons obtenu des modèles d'une beauté saisissante. Certains sont simples, alors que d'autres sont étonnamment complexes. Lorsque les fréquences dépassent les valeurs 9 ou 10, les courbes deviennent un enchevêtrement difficile à déchiffrer, en particulier si elles sont dessinées sur une imprimante courante. Néanmoins, le résultat est amusant.

Ce programme a été écrit pour la première fois par Larry Ruane, et souvent modifié par la suite. Il est paru dans *Creative Computing* en sept.-oct. 1977.

```
RUN
                    LISSAJOUS
                CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN  NEW JERSEY


 FREQUENCE RELATIVE POUR X? 3
 FREQUENCE RELATIVE POUR Y? 6
 PHASE DE Y, MULTIPLE DE PI? 0
ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE MARCHE. TAPEZ
 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET.

Ok
```



```
RUN
                    LISSAJOUS
                CREATIVE COMPUTING
              MORRISTOWN  NEW JERSEY


 FREQUENCE RELATIVE POUR X? 2
 FREQUENCE RELATIVE POUR Y? 3
 PHASE DE Y, MULTIPLE DE PI? 0
ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE MARCHE. TAPEZ
 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET.

Ok
```

```
RUN
                      LISSAJOUS
                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN  NEW JERSEY


 FREQUENCE RELATIVE POUR X? 5
 FREQUENCE RELATIVE POUR Y? 7
 PHASE DE Y, MULTIPLE DE PI? 0
ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE MARCHE. TAPEZ
 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET.
```

```
Ok
```

```
RUN
                      LISSAJOUS
                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN  NEW JERSEY


 FREQUENCE RELATIVE POUR X? 1
 FREQUENCE RELATIVE POUR Y? 1
 PHASE DE Y, MULTIPLE DE PI? .5
ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE MARCHE. TAPEZ
 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET.
```

```
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(22);"LISSAJOUS"
20 PRINT TAB(18);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(16);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
50 DIM Y(10)
110 P=3.1415926#
120 PRINT " FREQUENCE RELATIVE POUR X";:INPUT F1:IF INT(F1) < F1 THEN 120
122 IF F1 < 1 THEN 120
125 F=F1:F1=2*P*F1
130 PRINT " FREQUENCE RELATIVE POUR Y";:INPUT F2:IF INT(F2) < F2 THEN 130
132 IF F2 < 1 THEN 130
135 PRINT " PHASE DE Y, MULTIPLE DE PI";:INPUT P2:P2=P*P2
136 PRINT:LINE INPUT "ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE MARCHE. TAPEZ"
137 PRINT " 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET. ";XX$
140 F2=2*P*F2
150 FOR X1=-18 TO 18
160 X=X1/18:GOSUB 1970:T1=X:T2=P-X
162 FOR I=0 TO F-1
165 T3=(T1+2*I*P)/F1:T4=(T2+2*I*P)/F1
170 Y1=30*SIN(F2*T3+P2):Y2=30*SIN(F2*T4+P2)
180 Y1=SGN(Y1)*INT(ABS(Y1)+.5):Y2=SGN(Y2)*INT(ABS(Y2)+.5)
190 Y(2*I)=Y1:Y(2*I+1)=Y2
200 NEXT I
210 FOR J=1 TO 2*F-1:I=J-1:T=Y(J)
220 IF T >= Y(I) THEN 240
230 Y(I+1)=Y(I):I=I-1:IF I >=0 THEN 220
240 Y(I+1)=T:NEXT J
250 FOR I=0 TO 2*F-1
260 IF I=0 THEN 280
270 IF Y(I)=Y(I-1) THEN 290
280 LPRINT TAB(36+Y(I));"*";
290 NEXT I
300 LPRINT
310 NEXT X1
1890 END
1960 REM:-----------------------------------
1970 IF ABS(X) < .1 THEN 2020
1980 X=X/(SQR(1+X)+SQR(1-X))
1990 GOSUB 1970
2000 X=2*X
2010 RETURN
2020 X=X+X^3/6+.075*X^5+X^7/22.4
2030 RETURN
2040 END
```

Magic Square

(Carré magique)

Nous connaissons tous des exemples de carrés magiques. Le plus commun est le carré 3 par 3, complété par les entiers de 1 à 9, de telle sorte que la somme de chaque ligne, colonne, diagonale vaille quinze.

Dans la version informatisée de « Carré Magique », le but est d'obtenir un carré à 15. Les deux joueurs, vous et l'ordinateur, complètent chacun leur tour les cases inoccupées. Lorsque l'un de vous deux fait un faux pas et complète une ligne par un nombre tel que la somme soit différente de quinze, il perd.

Pour construire un carré magique à quinze, il n'existe qu'une solution fondamentale. Cependant, par des symétries et des rotations, elle engendre huit solutions possibles. Mais ces huit solutions ne peuvent être obtenues parce que l'ordinateur ne pratique aucune variante de son jeu. Alors, combien sont possibles ?

Pouvez-vous modifier le programme pour obtenir un jeu plus intéressant qui accepte les huit solutions ? (suggestion : essayez de donner un caractère aléatoire au déplacement et aux générateurs de nombres aux lignes 400 et 410).

David Ahl a créé ce programme qui est paru pour la première fois dans *Creative Computing,* janv.-févr. 1975.

```
RUN

                         CARRE MAGIQUE
            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY

LES JOUEURS CHOISISSENT ALTERNATIVEMENT UN ENTIER (1 A 9)
QUI N'A PAS DEJA ETE UTILISE ET LE PLACENT
DANS UNE CASE LIBRE D'UN TABLEAU 9X9.
LE BUT EST DE RENDRE LA SOMME DE CHAQUE LIGNE,COLONNE,
ET DIAGONALE EGALE A 15.

LE JOUEUR QUI PERD EST LE PREMIER QUI REND LA SOMME
DE N'IMPORTE QUELLE LIGNE,COLONNE,OU DIAGONALE
DIFFERENTE DE 15.

UN MATCH NUL DESSINE UN CARRE MAGIQUE!!

L'ORDINATEUR VOUS DEMANDERA A CHAQUE TOUR QUELLE
CASE VOUS VOULEZ OCCUPER,ET LE NOMBRE QUE VOUS VOULEZ
TAPEZ '3,7' SI VOUS VOULEZ METTRE UN 7 DANS LA CASE 3.

VOILA LES NUMEROS DE CASE:

1 2 3
4 5 6
7 8 9

QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 1,1

1             0             0
0             0             0
0             0             0

JE REMPLIS LA CASE 2 AVEC UN 2

1             2             0
0             0             0
0             0             0


QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 5,9

1             2             0
0             9             0
0             0             0

JE REMPLIS LA CASE 4 AVEC UN 3

1             2             0
3             9             0
0             0             0


QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 3,5

1             2             5
3             9             0
0             0             0

DESOLE, VOUS AVEZ PERDU -- BEL ESSAI.
```

```
VOUS REJOUEZ? OUI

QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 1,1

 1              0              0
 0              0              0
 0              0              0

JE REMPLIS LA CASE 2 AVEC UN 2

 1              2              0
 0              0              0
 0              0              0


QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 9,9

 1              2              0
 0              0              0
 0              0              9

JE REMPLIS LA CASE 4 AVEC UN 3

 1              2              0
 3              0              0
 0              0              9

QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 6,5

 1              2              0
 3              0              5
 0              0              9

JE REMPLIS LA CASE 8 AVEC UN 4

 1              2              0
 3              0              5
 0              4              9


QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE? 5,7

 1              2              0
 3              7              5
 0              4              9

DESOLE, VOUS AVEZ PERDU -- BEL ESSAI.
```

```
4 PRINT CHR$(26)
5 PRINT TAB(28);"CARRE MAGIQUE"
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY":PRINT
12 DIM A(9),B(9)
25 PRINT"LES JOUEURS CHOISISSENT ALTERNATIVEMENT UN ENTIER (1 A 9)"
30 PRINT "QUI N'A PAS DEJA ETE UTILISE ET LE PLACENT"
35 PRINT"DANS UNE CASE LIBRE D'UN TABLEAU 9X9."
40 PRINT"LE BUT EST DE RENDRE LA SOMME DE CHAQUE LIGNE,COLONNE,"
45 PRINT "ET DIAGONALE EGALE A 15."
47 PRINT
50 PRINT"LE JOUEUR QUI PERD EST LE PREMIER QUI REND LA SOMME"
55 PRINT"DE N'IMPORTE QUELLE LIGNE,COLONNE,OU DIAGONALE"
60 PRINT "DIFFERENTE DE 15."
62 PRINT
65 PRINT "UN MATCH NUL DESSINE UN CARRE MAGIQUE!!"
67 PRINT
70 PRINT "L'ORDINATEUR VOUS DEMANDERA A CHAQUE TOUR QUELLE"
75 PRINT "CASE VOUS VOULEZ OCCUPER,ET LE NOMBRE QUE VOUS VOULEZ"
80 PRINT "TAPEZ '3,7' SI VOUS VOULEZ METTRE UN 7 DANS LA CASE 3."
85 PRINT
90 PRINT "VOILA LES NUMEROS DE CASE:"
92 PRINT
93 PRINT "1 2 3"
94 PRINT "4 5 6"
95 PRINT "7 8 9"
96 FOR I = 1 TO 9
97 A(I)=0
98 B(I)=0
99 NEXT I
100 M=0:W=0
103 PRINT
104 PRINT "QUE JOUEZ VOUS ? --- CASE ET NOMBRE";
105 INPUT I,N
110 IF I<1  OR I > 9 OR N < 1 OR N > 9 THEN 130
120 IF A(I)=0 AND B(N)=0 THEN 150
130 PRINT "JEU INTERDIT ... RECOMMENCEZ"
135 GOTO 103
150 A(I)=N:B(N)=1:M=M+1
170 GOSUB 960
180 GOSUB 800
200 IF W=0 THEN 230
210 PRINT "DESOLE, VOUS AVEZ PERDU -- BEL ESSAI."
211 GOTO 560
230 IF M < 5 THEN 400
240 PRINT "MATCH NUL -- MAIS NOUS AVONS TRACE UN CARRE MAGIQUE!"
250 GOTO 560
400 FOR Q=1 TO 9
410 IF A(Q)> 0 THEN 480
420 FOR R=1 TO 9
430 IF B(R)>0 THEN 470
435 A(Q)=R
440 GOSUB 800
450 IF W=0 THEN 500
460 Q1=Q:R1=R:W=0:A(Q)=0
470 NEXT R
480 NEXT Q
490 W=1:R=R1:Q=Q1:A(Q)=R
500 B(R)=1
520 PRINT "JE REMPLIS LA CASE";Q;"AVEC UN";R
530 GOSUB 960
540 IF W=0 THEN 103
550 PRINT "J'AI PERDU --- VOUS AVEZ GAGNE!!"
560 PRINT
561 FOR I=1 TO 15
562 PRINT CHR$(7);
564 NEXT I
570 INPUT "VOUS REJOUEZ";ANS$
572 IF LEFT$(ANS$,1)="O" THEN 96 ELSE END
800 FOR X=1 TO 8
810 ON X GOTO 820,830,840,850,860,870,880,890
820 J=1:K=2:L=3:GOTO 900
830 K=4:L=7:GOTO 900
840 K=5:L=9:GOTO 900
850 J=4:L=6:GOTO 900
860 J=2:L=8:GOTO 900
870 J=3:L=7:GOTO 900
880 J=7:L=9:GOTO 900
890 J=7:K=8
900 IF A(J)=0 OR A(K)=0 OR A(L)=0 THEN 930
920 IF A(J)+A(K)+A(L) <> 15 THEN 940
930 NEXT X
935 GOTO 950
940 W=1
950 RETURN
960 PRINT
965 PRINT A(1),A(2),A(3)
970 PRINT A(4),A(5),A(6)
975 PRINT A(7),A(8),A(9)
980 PRINT
990 RETURN
999 END
```

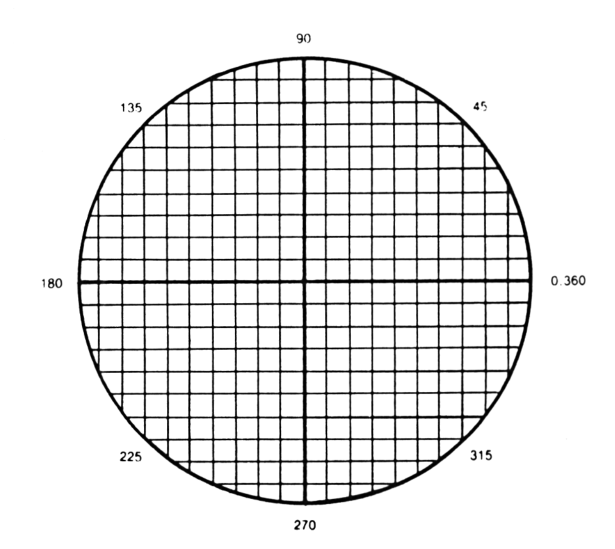
Man-Eating Rabbit

(Le lapin mangeur d'homme)

Dans ce jeu vous êtes dans un trou circulaire en compagnie d'un lapin mangeur d'homme. Le centre du trou, suffisamment grand, se trouve aux coordonnées 0,0 et le rayon est de 10. A chaque coup, vous pouvez avancer dans l'une des huit directions suivantes données par les angles 0, 45, 90, 135... etc. Au contraire de vous, le lapin peut sauter plusieurs fois à chaque coup. Le but du jeu est d'éviter le lapin pendant dix coups. Si vous y arrivez, vous serez relâché et laissé libre.

Nous ne savons pas exactement quelle race de gens et sur quelle planète a été rêvé ce sport diabolique, mais nous avons remarqué qu'il est extrêmement difficile d'échapper au lapin pendant plus de dix coups. Vous pouvez donc essayer de voir vos chances en limitant à un ou deux le nombre de mouvements que le lapin peut effectuer à chaque tour. Vous trouverez peut-être intéressant de dessiner les résultats du jeu au fur et à mesure de son déroulement. Pour cela, vous aurez besoin d'une feuille de papier quadrillé d'au moins vingt et un carreaux de large dans chaque direction. Dessinez un cercle à l'aide d'un compas, de dix carreaux de rayon et ensuite indicez les axes X et Y de moins dix unités à plus dix unités. Tracez les coups au fur et à mesure et vous verrez se développer quelques modèles intéressants.

Ce programme a été conçu et écrit par Philip Stanway.




```
                    LE LAPIN MANGEUR D'HOMME
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES DANS UN TROU CIRCULAIRE EN COMPAGNIE D'UN LAPIN
MANGEUR D'HOMME.LE CENTRE SE TROUVE AUX COORDONNEES 0,0 ET LE
RAYON VAUT 10.SI VOUS POUVEZ EVITER LE LAPIN PENDANT 10 COUPS
VOUS SEREZ RELACHE.VOUS,AU CONTRAIRE DU LAPIN,NE POUVEZ VOUS
DEPLACER QUE D'UN CARREAU A LA FOIS.MAIS LE LAPIN PEUT FAIRE
DES BONDS MULTIPLES.

VOUS POUVEZ ALLER DANS LES DIRECTIONS SUIVANTES (ANGLES):
0,45,90,135,180,225,270,315,360


OU VOULEZ-VOUS ETRE DEPOSE ? 2,3
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES (-5 ,-4 ) A LA DISTANCE 9.8995

COUP # 1   VOUS ETES AUX COORDONNEES( 2 , 3 )
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 45
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES ( 3 , 4 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES (-2 ,-1 ) A LA DISTANCE 7.07107

COUP # 2   VOUS ETES AUX COORDONNEES( 3 , 4 )
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 135
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES ( 2 , 5 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 45
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES ( 1 , 2 ) A LA DISTANCE 3.16228

COUP # 3   VOUS ETES AUX COORDONNEES( 2 , 5 )
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 135
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES ( 1 , 6 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION....LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES (
 1 , 2 ) A LA DISTANCE 4

COUP # 4   VOUS ETES AUX COORDONNEES( 1 , 6 )
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 180
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES ( 0 , 6 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 90
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES ( 1 , 3 ) A LA DISTANCE 3.16228

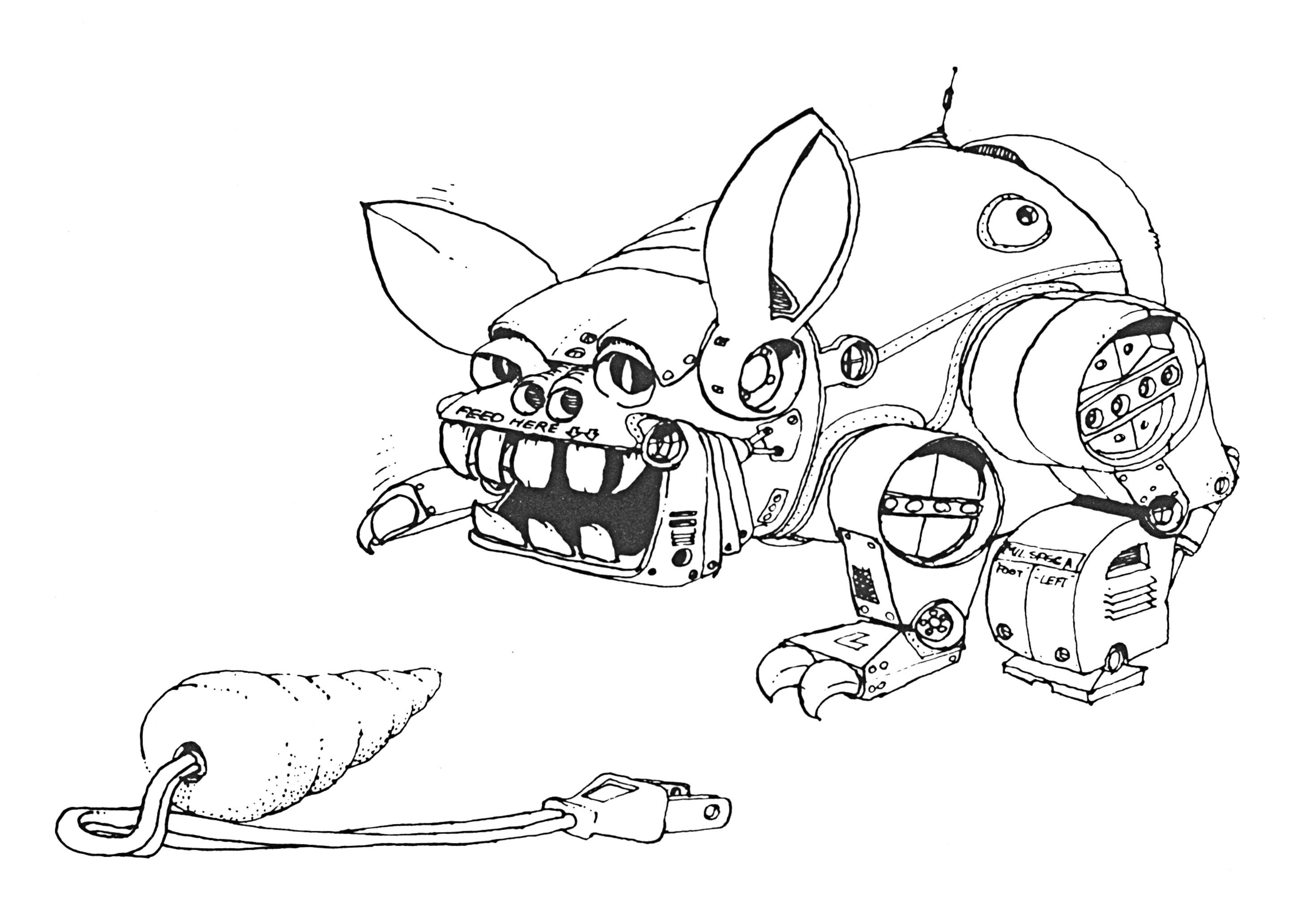
COUP # 5   VOUS ETES AUX COORDONNEES( 0 , 6 )
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 180
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES (-1 , 6 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 135
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES ( 0 , 4 ) A LA DISTANCE 2.23607

COUP # 6   VOUS ETES AUX COORDONNEES(-1
DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ? 225
SE DEPLACANT ......HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES (-2 , 5 )
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 135
LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION.... 180
LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES (-2 , 5 ) A LA DISTANCE 0

*** CROUNCH *** EH BIEN,PAIX A VOTRE AME

A NOUVEAU? NON
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(20);"LE LAPIN MANGEUR D'HOMME"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "VOUS ETES DANS UN TROU CIRCULAIRE EN COMPAGNIE D'UN LAPIN"
15 PRINT "MANGEUR D'HOMME.LE CENTRE SE TROUVE AUX COORDONNEES 0,0 ET LE"
20 PRINT "RAYON VAUT 10.SI VOUS POUVEZ EVITER LE LAPIN PENDANT 10 COUPS"
24 PRINT VOUS SEREZ RELACHE.VOUS,AU CONTRAIRE DU LAPIN,NE POUVEZ VOUS"
25 PRINT "DEPLACER QUE D'UN CARREAU A LA FOIS.MAIS LE LAPIN PEUT FAIRE"
26 PRINT "DES BONDS MULTIPLES.":PRINT
27 PRINT "VOUS POUVEZ ALLER DANS LES DIRECTIONS SUIVANTES (ANGLES):"
28 PRINT "0,45,90,135,180,225,270,315,360"
40 X=INT(21*RND(1)-10)
41 Y=INT(21*RND(1)-10)
45 D=SQR(ABS((X-X1)^2+(Y-Y1)^2))
46 IF D>10 THEN 40
47 PRINT
48 PRINT
50 PRINT "OU VOULEZ-VOUS ETRE DEPOSE ";
51 INPUT X1,Y1
60 IF SQR(ABS(X1^2+Y1^2))>10 THEN 50
65 IF X<>X1 THEN 70
66 IF Y<>Y1 THEN 70
67 PRINT "*****SQUISH*****"
69 PRINT "LE LAPIN EST MORT!  VOUS ETES LIBRE!":GOTO 340
70 FOR G=1 TO 10
71 D=SQR(ABS((X-X1)^2+(Y-Y1)^2))
80 PRINT "LE LAPIN SE TROUVE AUX COORDONNEES (";X;",";Y;") A LA DISTANCE";D
90 IF D=0 THEN 330
91 PRINT:PRINT "COUP £";G;"  VOUS ETES AUX COORDONNEES(";X1;",";Y1;")"
100 PRINT "DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ-VOUS ALLER (ANGLE) ";
101 INPUT A
110 IF A/45<>INT(A/45) THEN 100
111 PRINT "SE DEPLACANT ......";:P1=1
112 M=1:IF ABS((INT(A/10)*10)-A)<>5 THEN 120
113 M=SQR(2)
120 X2=(M*COS(A*(3.14159/180)))
121 Y2=(M*SIN(A*(3.14159/180)))
125 IF SQR(((X1+X2)^2+(Y1+Y2)^2))<=10 THEN 130
126 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS TRAVERSER UN MUR!!"
127 GOTO 100
130 X1=INT(X1*1000)/1000+X2
131 Y1=INT(Y1*1000)/1000+Y2
132 X1=INT(X1+.5)
133 Y1=INT(Y1+.5)
135 PRINT "HOMME,VOUS ETES MAINTENANT AUX COORDONNEES (";X1;",";Y1;")"
136 IF X<>X1 THEN 140
137 IF Y<>Y1 THEN 140
138 PRINT "VOUS ALLEZ DROIT SUR LE LAPIN !!"
139 GOTO 330
140 PRINT "LE LAPIN SE PRECIPITE DANS LA DIRECTION....";:P1=P1+1
150 X2=X1-X:Y2=Y1-Y
151 IF X2=0 THEN 280
152 IF Y2=0 THEN 300
160 B=INT(ATN(ABS((Y2/X2)))/(3.14159/180))
170 ON SGN(X2)+2 GOTO 190,10,180
180 ON SGN(Y2)+2 GOTO 240,10,250
190 ON SGN(Y2)+2 GOTO 230,10,220
220 B=180-B:GOTO 250
230 B=B+180:GOTO 180
240 B=360-B
250 B=INT(B/45+.5)*45:PRINT B
255 M=1
256 IF ABS((INT(B/10)*10)-B)<>5 THEN 260
257 M=1.5
260 X2=(M*COS(B*(3.14159/180)))
261 Y2=(M*SIN(B*(3.14159/180)))
270 X=INT(X+X2+.5)
271 Y=INT(Y+Y2+.5)
272 GOTO 315
280 IF Y2<0 THEN 290
281 B=90:GOTO 315
290 B=270:GOTO 250
300 IF X2<0 THEN 310
301 B=1:GOTO 250
310 B=180:GOTO 250
315 IF SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2)=0 THEN 323
320 P=INT(P1*RND(X)+1)
321 IF P<>1 THEN 323
322 GOTO 140
323 NEXT G:PRINT:PRINT "VOUS ETES DELIVRE!":PRINT:GOTO 340
330 PRINT:PRINT "*** CROUNCH *** EH BIEN,PAIX A VOTRE AME":PRINT
340 INPUT "A NOUVEAU";ANS$
350 IF LEFT$(ANS$,1)="O" THEN 40 ELSE END
```



Maneuvers (Manœuvres)

Dans ce jeu, vous évoluez dans un espace de forme cubique, ce qui le rend intéressant. L'arête du cube mesure dix parsecs. Les bases sont situées dans les coins, comme l'indique le diagramme du listing d'exemple. Quatre bases, représentées par des étoiles, sont situées aux quatre coins du cube. Vous devez les joindre dans l'ordre suivant : A, B, C, D pour leur communiquer un message. Bien qu'il soit relativement simple de vous rendre à la base A, les autres bases sont parfois difficiles d'accès. Une possibilité serait d'utiliser un autre ordinateur pour calculer votre route, ou même d'estimer votre trajectoire avant que vous ne commenciez le jeu, et que vous ne l'utilisiez pour le jeu. Serait-ce tricher ? Je ne pense pas car le fait d'écrire un programme et de l'entrer dans un ordinateur a une valeur éducative bien plus grande que celle que vous pourriez acquérir au cours de cinquante tentatives de jeu. D'autre part, qu'y a-t-il de plus amusant ? C'est à vous de le trouver.

Ce programme est de John C. Russ.

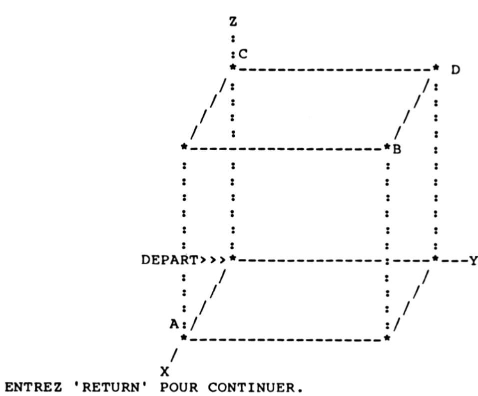
```
RUN

                    MANOEUVRES
                 CREATIVE COMPUTING
               MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

VOUS ETES LE PILOTE DE LA NAVETTE SPACIALE DE L'ENTERPRISE.
VOUS DEVEZ DELIVRER UN MESSAGE A CHACUNE DES 4 BASES,
DANS LE MINIMUM DE TEMPS. VOTRE POSITION INITIALE EST
UN DES COIN D'UN CUBE DE 10 PARSECS DE COTE. LES BASES
SONT DANS LES COINS MONTRES CI-DESSOUS,NOTES A,B,C ET D
DANS L'ORDRE DANS LEQUEL VOUS DEVEZ LES VISITER.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.
```




```
ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.
```

```
POUR TRANSMETTRE UN MESSAGE A L'AIDE DE VOTRE RADIO SUBSPATIALE,
VOUS DEVEZ ETRE A MOINS D'UN PARSEC DE CHAQUE BASE.VOTRE
SYSTEME DE PROPULSION FONCTIONNE CONSTAMMENT,VOUS COMMU-
NIQUANT UNE ACCELERATION DE 0.2 PARSECS PAR DATESPACE AU CARRE.
VOUS NE POUVEZ QUE CONTROLER L'ORIENTATION DE VOTRE NAVIRE,
POUR DIRIGER LA POUSSEE ET L'ACCELERATION. VOUS PRECISEREZ
LA POSITION DE VOTRE VAISSEAU AVEC L'ANGLE THETA (L'ANGLE
SUIVANT LES AIGUILLES D'UNE MONTRE,DANS LE PLAN X-Y,ORIENTE
SUIVANT L'AXE DES X) ET L'ANGLE PSI (L'ANGLE D'INCLINAISON
PAR RAPPORT AU PLAN X-Y). VOUS ENTREZ DE NOUVEAUX ANGLES
A CHAQUE DATESPACE.


TEMPS     COORDONNEES DE POSITION:        ORIENTATION
ECOULE     X           Y           Z       THETA,PSI
-------  -----------------------------    -----------
   0     0.000      0.000       0.000     ? 0,0
   1     0.100      0.000       0.000     ? 0,0
   2     0.400      0.000       0.000     ? 0,0
   3     0.900      0.000       0.000     ? 0,0
   4     1.600      0.000       0.000     ? 0,0
   5     2.500      0.000       0.000     ? 0,0
   6     3.600      0.000       0.000     ? 0,0
   7     4.900      0.000       0.000     ? 180,0
   8     6.200      0.000       0.000     ? 180,0
   9     7.300      0.000       0.000     ? 180,0
  10     8.200      0.000       0.000     ? 180,0
  11     8.900      0.000       0.000     ? 180,0
  12     9.400      0.000       0.000
MESSAGE DELIVRE A LA BASE # 1
A TEMPS 12.28                             ? 180,0
  13     9.700      0.000       0.000     ? 180,0
  14     9.800      0.000       0.000     ? 90,90
  15     9.800      0.000       0.100     ? 90,90
  16     9.800      0.000       0.400     ? 0,90
  17     9.800      0.000       0.900     ? 90,45
  18     9.800      0.071       1.571     ? 90,0
  19     9.800      0.312       2.312     ? 90,0
  20     9.800      0.754       3.054     ? 90,270
  21     9.800      1.295       3.695     ? 90,270
  22     9.800      1.836       4.136     ? 90,270
  23     9.800      2.378       4.378     ? 90,0
  24     9.800      3.019       4.519     ? 90,0
  25     9.800      3.861       4.661     ? 90,0
  26     9.800      4.902       4.802     ? 270,0
  27     9.800      5.944       4.944     ? 270,0
  28     9.800      6.785       5.085     ? 270,0
  29     9.800      7.426       5.226     ? 270,0
  30     9.800      7.868       5.368     ? 270,0
  31     9.800      8.109       5.509     ? 270,0
  32     9.800      8.151       5.651     ? 90,90
  33     9.800      8.092       5.892     ? 90,90
  34     9.800      8.034       6.333     ? 90,270
  35     9.800      7.975       6.775     ? 90,270
  36     9.800      7.916       7.016     ? 90,270
  37     9.800      7.858       7.058     ? 90,90
  38     9.800      7.799       7.099     ? 90,90
  39     9.800      7.741       7.341     ? 90,90
  40     9.800      7.682       7.782     ? 90,90
  41     9.800      7.623       8.423     ? 90,270
  42     9.800      7.565       9.065     ? 90,270
  43     9.800      7.506       9.506     ? 90,270
  44     9.800      7.448       9.748     ? 90,270
  45     9.800      7.389       9.789     ? 90,0
  46     9.800      7.431       9.731     ? 90,90
  47     9.800      7.572       9.772     ? 90,270
  48     9.800      7.713       9.813     ? 90,270
  49     9.800      7.855       9.655     ? 90,0
  50     9.800      8.096       9.396     ? 90,90
  51     9.800      8.438       9.238     ? 90,0
  52     9.800      8.879       9.179     ? 90,90
  53     9.800      9.421       9.220
MESSAGE DELIVRE A LA BASE # 2
A TEMPS 53.74                             ? 90,270
  54     9.800      9.962       9.262     ? 90,0
  55     9.800       10.603       9.203   ? 225,0
  56     9.729       11.274       9.145   ? 45,0
  57     9.659       11.945       9.086   ? 270,0
  58     9.659       12.586       9.028   ? 270,0
  59     9.659       13.028       8.969   ? 270,90
  60     9.659       13.369       9.010   ? 270,90
  61     9.659       13.710       9.252   ? 270,270
  62     9.658       14.052       9.493   ? 270,270
  63     9.658       14.393       9.535   ? 270,270
  64     9.658       14.735       9.376   ? 270,90
  65     9.658       15.076       9.217   ? 270,0
  66     9.658       15.318       9.159   ? 276,0
  67     9.669       15.359       9.100   ? 270,0
  68     9.690       15.202       9.042   ? 245,0
  69     9.668       14.854       8.983   ? 250,0
  70     9.571       14.321       8.925   ? 270,0
```

```
 71     9.439      13.594      8.866    ? 245,0
 72     9.264      12.677      8.807    ? 260,0
 73     9.030      11.571      8.749    ? 257,0
 74     8.757      10.268      8.690    ? 245,90
 75     8.460     8.869      8.732      ? 230,0
 76     8.100     7.392      8.873      ? 200,0
 77     7.581     5.805      9.015      ? 150,0
 78     6.882     4.234      9.156      ? 90,0
 79     6.096     2.812      9.297      ? 90,0
 80     5.310     1.591      9.439      ? 90,0
 81     4.524     0.569      9.580      ? 90,0
 82     3.738     -.252      9.722      ? 90,0
 83     2.952     -.873      9.863      ? 45,0
 84     2.236      -1.324       10.004 ? 45,0
 85     1.663      -1.633       10.146 ? 45,0
 86     1.230      -1.801       10.287 ? 45,0
 87     0.939      -1.828       10.429 ? 45,0
 88     0.790      -1.713       10.570 ? 45,0
 89     0.781      -1.456       10.712 ? 45,0
 90     0.915      -1.058       10.853 ? 45,0
 91     1.189     -.519       10.994    ? 200,270
 92     1.535     0.091       11.036    ? 180,270
 93     1.880     0.701       10.877    ? 180,0
 94     2.126     1.311       10.619    ? 180,0
 95     2.171     1.921       10.360    ? 225,0
 96     2.046     2.460       10.102    ? 260,0
 97     1.832     2.830      9.843      ? 270,0
 98     1.601     3.002      9.584      ? 270,0
 99     1.371     2.973      9.326      ? 245,0
100     1.098     2.754      9.067      ? 260,90
101     0.782     2.445      8.909      ? 270,90
102     0.467     2.135      8.950      ? 285,0
103     0.178     1.729      9.091      ? 295,0
104     -.044     1.135      9.233      ? 300,0
105     -.173     0.365      9.374
MESSAGE DELIVRE A LA BASE # 3
A TEMPS 105.48                          ? 90,0
106     -.252     -.393      9.516      ? 75,0
107     -.305     -.953      9.657      ? 80,0
108     -.314      -1.319      9.799    ? 80,0
109     -.290      -1.488      9.940    ? 80,0
110     -.230      -1.459       10.081 ? 90,0
111     -.153      -1.233       10.223 ? 90,0
112     -.076     -.806       10.364    ? 90,0
113     0.001     -.179       10.506    ? 90,0
114     0.078     0.648       10.647    ? 105,0
115     0.129     1.671       10.789    ? 103,270
116     0.154     2.791       10.830    ? 101,270
117     0.179     3.911       10.671    ? 99,0
118     0.189     5.129       10.413    ? 261,0
119     0.167     6.348       10.154    ? 270,90
120     0.130     7.468      9.996      ? 270,0
121     0.092     8.488      9.937      ? 260,90
122     0.055     9.408      9.978
MESSAGE DELIVRE A LA BASE # 4
A TEMPS 122.58                          BON TRAVAIL. VOULEZ VOUS ESSAYER
D'AMELIORER VOTRE TEMPS? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(24);"MANOEUVRES"
11 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
12 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
13 PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
30 INPUT X$
40 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 500
100 PRINT
110 PRINT "VOUS ETES LE PILOTE DE LA NAVETTE SPATIALE DE L'ENTRAPRISE."
120 PRINT "VOUS DEVEZ DELIVRER UN MESSAGE A CHACUNE DES 4 BASES,"
130 PRINT "DANS LE MINIMUM DE TEMPS. VOTRE POSITION INITIALE EST "
140 PRINT "UN DES COINS D'UN CUBE DE 10 PARSECS DE COTE. LES BASES"
150 PRINT "SONT DANS LES COINS MONTRES CI-DESSOUS,NOTES A,B,C ET D "
160 PRINT "DANS L'ORDRE DANS LEQUEL VOUS DEVEZ LES VISITER."
165 PRINT:PRINT
166 GOSUB 10000
170 PRINT "                          Z"
180 PRINT "                          :"
190 PRINT "                          :C"
200 PRINT "                          *--------------------* D"
210 PRINT "                         /:                   /:"
220 PRINT "                        / :                  / :"
230 PRINT "                       /  :                 /  :"
240 PRINT "                      /   :                /   :"
250 PRINT "                     *--------------------*B   :"
260 PRINT "                     :    :               :    :"
270 PRINT "                     :    :               :    :"
275 PRINT "                     :    :               :    :"
280 PRINT "                     :    :               :    :"
285 PRINT "                     :    :               :    :"
290 PRINT "                     :    :               :    :"
300 PRINT "            DEPART>>>*--------------------:----*---Y"
310 PRINT "                     :   /                :   /"
320 PRINT "                     :  /                 :  /"
330 PRINT "                     : /                  : /"
340 PRINT "                    A:/                   :/"
350 PRINT "                     *--------------------*"
360 PRINT "                    /"
370 PRINT "                   X"
372 GOSUB 10000
380 PRINT "POUR TRANSMETTRE UN MESSAGE A L'AIDE DE VOTRE RADIO SUBSPATIALE,"
390 PRINT "VOUS DEVEZ ETRE A MOINS D'UN PARSEC DE CHAQUE BASE.VOTRE"
400 PRINT "SYSTEME DE PROPULSION FONCTIONNE CONSTAMMENT,VOUS COMMU-"
410 PRINT "NIQUANT UNE ACCELERATION DE 0.2 PARSECS PAR DATESPACE AU CARRE."
420 PRINT "VOUS NE POUVEZ QUE CONTROLER L'ORIENTATION DE VOTRE NAVIRE,"
430 PRINT "POUR DIRIGER LA POUSSEE ET L'ACCELERATION. VOUS PRECISEREZ"
440 PRINT "LA POSITION DE VOTRE VAISSEAU AVEC L'ANGLE THETA (L'ANGLE"
450 PRINT "SUIVANT LES AIGUILLES D'UNE MONTRE,DANS LE PLAN X-Y,ORIENTE"
460 PRINT "SUIVANT L'AXE DES X) ET L'ANGLE PSI (L'ANGLE D'INCLINAISON"
470 PRINT "PAR RAPPORT AU PLAN X-Y). VOUS ENTREZ DE NOUVEAUX ANGLES"
475 PRINT "A CHAQUE DATESPACE."
500 PRINT
505 LET P=3.14159/180
510 LET J=1
520 DIM T(4,3),C(3)
530 FOR X=1 TO 4
540   FOR Y=1 TO 3
550     READ T(X,Y)
560   NEXT Y
570 NEXT X
580 DATA 10,0,0,10,10,10,0,0,10,0,10,10
590 LET A=.2
600 LET X1=0
610 LET Y1=0
620 LET Z1=0
630 LET V1=0
640 LET V2=0
650 LET V3=0
660 LET T0=0
670 LET B1=.001
680 LET B2=.001
700 PRINT "TEMPS    COORDONNEES DE POSITION:";
710 PRINT TAB(38);"ORIENTATION"
720 PRINT "ECOULE     X          Y          Z";
730 PRINT TAB(39);"THETA,PSI"
740 PRINT "------  -----------------------      -----------"
800 PRINT USING " ###     #.###      #.###      #.###";
    T0; INT(1000*X1+.5)/1000; INT(1000*Y1+.5)/1000; INT(1000*Z1+.5)/1000;
806 PRINT TAB(38);
810 FOR K=0 TO 1 STEP .02
820   LET C(1)=X+K*V1+A/2*K*K*COS(B2*P)*COS(B1*P)
830   LET C(2)=Y+K*V2+A/2*K*K*COS(B2*P)*SIN(B1*P)
840   LET C(3)=Z+K*V3+A/2*K*K*SIN(B2*P)
850   LET D=0
860   FOR L=1 TO 3
870     LET D=D+(T(J,L)-C(L))*(T(J,L)-C(L))
880   NEXT L
890   IF SQR(D)>1 GOTO 950
900   PRINT:PRINT  "MESSAGE DELIVRE A LA BASE #";J
910   PRINT "A TEMPS";T0+K;TAB(38);
920   IF J=4 GOTO 1100
930   LET J=J+1
940   GOTO 960
950 NEXT K
960 LET X=X1
970 LET Y=Y1
980 LET Z=Z1
985 LET T0=T0+1
990 INPUT  B1,B2
1030 LET X1=X+V1+A/2*COS(B2*P)*COS(B1*P)
1040 LET Y1=Y+V2+A/2*COS(B2*P)*SIN(B1*P)
1050 LET Z1=Z+V3+A/2*SIN(B2*P)
1060 LET V1=V1+A*COS(B2*P)*COS(B1*P)
1070 LET V2=V2+A*COS(B2*P)*SIN(B1*P)
1080 LET V3=V3+A*SIN(B2*P)
1090 GOTO 800
1100 PRINT "BON TRAVAIL. VOULEZ VOUS ESSAYER"
1110 PRINT "D'AMELIORER VOTRE TEMPS";
1120 INPUT X$
1130 IF LEFT$(X$,1)="O" THEN 500
1140 END
10000 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
10010 PRINT CHR$(26)
10020 RETURN
```

Mastermind®

L'invention originale du Mastermind est due à un mathématicien amateur Mordechai Meirovich qui le présenta pour la première fois à la foire aux jeux de Nuremberg en 1971 *. Les droits du jeu furent achetés par Invicta qui eut un succès modéré pendant deux ans et demi jusqu'à la saison de Noël 1975 où il devint le jeu de société le plus populaire. Les ventes ont même dépassé le très connu Monopoly.

Dans sa forme de base, le Mastermind est constitué d'un tableau de jeu en plastique, d'une douzaine ou plus de fiches de six couleurs de base et de deux groupes de fiches noires et blanches (appelées quelquefois « fiches de déduction »). Le jeu ressemble au schéma suivant :

fiche de déduction

combinaison

coups du joueur actif (total de 10 dispositions)

Le jeu se joue à deux, que nous pouvons désigner comme les joueurs « actif » et « passif ». La première étape avant le jeu lui-même est le choix par le joueur passif (dans notre cas l'ordinateur) de quatre fiches prises au hasard parmi les six couleurs permises (il est, bien sûr, autorisé à prendre deux fois la même). Il cache ensuite ces couleurs au joueur actif en les mettant dans la partie « combinaison cachée » du tableau de jeu. Le rôle du joueur actif est maintenant de déterminer en dix coups ou moins la couleur et la place de chaque fiche de la combinaison.

Afin d'aider le joueur actif, le joueur passif doit après chaque essai donner un certain nombre de renseignements grâce aux fiches de déduction de la manière suivante : pour chaque fiche de l'essai en cours qui correspond exactement (par sa couleur et sa position) à l'une des fiches de la combinaison cachée, la personne doit placer une fiche noire juste à côté de l'essai du joueur actif. L'endroit où il met la fiche dans le carré prévu à cet effet n'est pas corrélé avec la position de la bonne fiche du code caché. De fait, lorsque quatre fiches noires sont obtenues la combinaison est découverte.

En second, le joueur passif doit placer une fiche blanche pour chaque fiche de l'essai en cours qui correspond par sa couleur (mais pas sa position) à l'une des fiches de la combinaison cachée. Ne pas oublier que chaque fiche de l'essai ne peut avoir qu'une fiche de déduction correspondante. Par exemple, supposons que la combinaison cachée soit :

R B J V

correspondant à rouge, bleu, jaune, vert et l'essai en cours du joueur actif soit :

V B B P

correspondant à vert, bleu, bleu, pourpre.

Le joueur passif doit de ce fait attribuer une fiche noire et une blanche pour les raisons suivantes : la fiche bleue en deuxième position de l'essai correspond parfaitement par sa couleur et sa position à celle de la combinaison cachée. De plus, la fiche verte en première position correspond par sa couleur à la quatrième de la combinaison. Mais comme la position de la fiche verte n'est pas bonne, seulement une fiche blanche sera attribuée. Les fiches bleue et pourpre, en positions 3 et 4 respectivement, de l'essai ne correspondent pas à celles de la combinaison cachée (positions 1 et 3) et de ce fait, aucune autre fiche de déduction n'est attribuée.

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que la combinaison soit découverte ou que les dix coups aient été utilisés. Comme on l'a vu précédemment, l'ordinateur joue le joueur passif en générant une combinaison cachée et en attribuant les fiches de déduction blanches et noires après chaque essai.

Le programme vous offre deux options : SORTIE et TABLEAU, qui peuvent être tapées n'importe quand après le premier coup. SORTIE signifie au programme que vous en avez assez de jouer au Mastermind et que vous voulez vous arrêter là. TABLEAU demande au programme d'écrire un résumé des coups antérieurs comprenant les essais et les fiches de déductions correspondantes. Certains joueurs trouveront qu'un arrangement des combinaisons tel celui fourni par TABLEAU, permet une meilleure vision du jeu et une analyse conséquente. Les débutants le trouveront très utile.

Le programme et sa description ont été écrits par David G. Struble de l'Université de Dayton. Il est paru pour la première fois dans *Creative Computing* en mars-avril 1976.

* Note de l'éditeur : Pour les familiers des jeux pour enfants, il est clair que le Mastermind est une adaptation commerciale (utilisant des couleurs plutôt que des chiffres) du jeu « Bœufs et Vaches ». Ce jeu, bien plus populaire en Angleterre qu'aux Etats-Unis, n'est pas, à ma connaissance, commercialisé. DHA.

```
RUN
                         MASTERMIND
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


 LE JEU DE MASTERMIND

CODES DES COULEURS:
              R=ROUGE        O=ORANGE       Y=JAUNE
              G=VERT         B=BLEU         P=POURPRE


ESSAI NUMERO 1 ? RRGG
 2 FICHE(S) NOIRE(S)
 0 FICHE(S) BLANCHE(S)

ESSAI NUMERO 2 ? RRBB
 2 FICHE(S) NOIRE(S)
 0 FICHE(S) BLANCHE(S)

ESSAI NUMERO 3 ? RROO
 3 FICHE(S) NOIRE(S)
 0 FICHE(S) BLANCHE(S)

ESSAI NUMERO 4 ? RRRB
 3 FICHE(S) NOIRE(S)
 0 FICHE(S) BLANCHE(S)

ESSAI NUMERO 5 ? RROY
 2 FICHE(S) NOIRE(S)
 1 FICHE(S) BLANCHE(S)

ESSAI NUMERO 6 ? RRRO
VOUS AVEZ GAGNE!!

VOULEZ-VOUS REJOUER? NON

Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(24);"MASTERMIND"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT " LE JEU DE MASTERMIND"
110 PRINT
130 PRINT "CODE  DES COULEURS:"
140 PRINT "              R=ROUGE      O=ORANGE     Y=JAUNE "
150 PRINT "              G=VERT       B=BLEU       P=POURPRE "
160 PRINT
170 DIM B$(10),Y(10),Z(10)
180 C(0)=4
190 FOR N=1 TO 4
200 C(N)=INT(6*RND(1)+1)
210 NEXT N
220 FOR N=1 TO 4
230 X=C(N)
240 GOSUB 730
250 C(N)=X
260 NEXT N
270 P$=""
273 FOR X1=1 TO 4
275 P$=P$+CHR$(C(X1))
277 NEXT X1
280 FOR P=1 TO 10
290 PRINT
300 PRINT "ESSAI NUMERO";P;
310 INPUT G$
320 IF G$= "TABLEAU" THEN 910
330 IF G$="SORTIE" THEN 440
340 B$(P)=G$
350 GOSUB 520
360 IF B=4 THEN 1010
370 GOSUB 600
380 PRINT B;"FICHE(S) NOIRE(S)"
390 Y(P)=B
400 PRINT W;"FICHE(S) BLANCHE(S)"
410 Z(P)=W
420 NEXT P
430 PRINT "DESOLE, VOUS AVEZ PERDU."
440 PRINT "LA COMBINAISON CORRECTE ETAIT: ";P$
450 PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER";
460 INPUT A$
480 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 190
490 PRINT
500 END
510 REM CALCUL DU NOMBRE DE FICHES NOIRES
520 FOR X1=1 TO 4
523 G(X1)=ASC(MID$(G$,X1,1))
525 NEXT X1
530 B=0
540 FOR K=1 TO 4
550 IF G(K) <> C(K) THEN 570
560 B=B+1
570 NEXT K
580 RETURN
590 REM CALCUL DU NOMBRE DE FICHES BLANCHES
600 FOR X1=1 TO 4
603 R(X1)=ASC(MID$(P$,X1,1))
605 NEXT X1
610 W=0
620 FOR I=1 TO 4
630 FOR J=1 TO 4
640 IF G(I) <> R(J) THEN 680
650 W=W+1
660 R(J)=0
670 GOTO 690
680 NEXT J
690 NEXT I
700 W=W-B
710 RETURN
720 REM CHANGEMENT DES CODES DE COULEURS EN CODES DE CHIFFRES
730 IF X <> 1 THEN 760
740 X=89
750 RETURN
760 IF X <> 2 THEN 790
770 X=82
780 RETURN
790 IF X <> 3 THEN 820
800 X=80
810 RETURN
820 IF X <> 4 THEN 850
830 X=79
840 RETURN
850 IF X <> 5 THEN 880
860 X=71
870 RETURN
880 X=66
890 RETURN
900 REM IMPRIMER LE RESUME DU TABLEAU
910 V=P-1
920 PRINT "ESSAI","NOIRES","BLANCHES"
930 PRINT "_____","______","________"
960 FOR I=1 TO V
970 PRINT B$(I),"  ";Y(I),"  ";Z(I)
990 NEXT I
1000 GOTO 290
1010 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!"
1020 GOTO 450
9999 END
```

Masterbagels

C'est un jeu logique de déduction tout à fait fascinant. Il réunit le Mastermind, « Bagels », « Bulls and Cow », etc... en un jeu de déduction très général. Si vous voulez jouer à « Bagels », entrez les données N,3,9 (N est le nombre de parties que vous désirez jouer). Si vous voulez jouer au Mastermind, entrez N,4,6. La plupart des jeux que ce programme propose sont totalement nouveaux, comme N,7,4 ou N,3,5.

Pour en faire un jeu vraiment très général, vous pouvez désirer faire une modification dans la procédure de sélection des chiffres (lignes 300-320) avec un paramètre qui autorise ou interdit les chiffres identiques. Comme nous vous le proposons, ce programme autorise les chiffres identiques. Il pourrait donc choisir 223 ou même 444 comme nombre de trois chiffres. Vous pourriez vouloir introduire une autre modification en ligne 750; elle donne le nombre maximum d'essais autorisés pour trouver une réponse. Vous pouvez trouver que vous n'avez pas assez d'essais, et vous devez alors augmenter la valeur de I.

Masterbagels a été créé par H.R. Hamilton et est paru la première fois dans *Creative Computing*, janv.-févr. 1977.

```
                    MASTERMIND
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI

   VOICI UN JEU DE LOGIQUE POUR MESURER VOTRE CAPACITE DE
DEDUCTION. JE VAIS CHOISIR UN NOMBRE AU HASARD ET VOUS ALLEZ
LE DECOUVRIR. VOUS PROPOSEZ UN NOMBRE POSSIBLE, ET JE VOUS
DONNE ALORS LE NOMBRE DE CHIFFRES BIEN PLACES ET LE NOMBRE
DE CHIFFRES MAL PLACES. SI JE PENSE QUE VOUS ETES PERDUS,
JE VOUS DONNERAIS LA BONNE REPONSE ET NOUS ESSAYERONS
AVEC UN AUTRE NOMBRE. POUR RECAPITULER VOS PROPOSITIONS
ENTREZ UN 0, POUR AVOIR LA REPONSE UN 1,ET POUR FINIR UN 2.

COMBIEN DE PARTIES (1-100), CHIFFRES (2-6), VALEUR MAX (2-9)? 2,2,4
DEVINEZ? 12
 0 , 1
DEVINEZ? 31
 2 ESSAIS, 2 EN MOYENNE EN  1 PARTIE.
DEVINEZ? 24
 1 , 0
DEVINEZ? 32
 1 , 0
DEVINEZ? 22
 0 , 0
DEVINEZ? 12
 0 , 0
DEVINEZ? 34
 5 ESSAIS, 3.5 EN MOYENNE EN  2 PARTIES.

ENCORE UN FOIS? OUI

COMBIEN DE PARTIES (1-100), CHIFFRES (2-6), VALEUR MAX (2-9)? 1,4,6
DEVINEZ? 1122
 1 , 0
DEVINEZ? 1345
 1 , 2
DEVINEZ? 1436
 0 , 3
DEVINEZ? 4632
 0 , 2
DEVINEZ? 4436
 0 , 2
DEVINEZ? 4362
 1 , 1
DEVINEZ? 3162
 3 , 0
DEVINEZ? 3142
 2 , 0
DEVINEZ? 3152
 2 , 1
DEVINEZ? 3121
 2 , 0
DEVINEZ? 2
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26);TAB(23);"MASTERMIND"
6 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
10 DIM F(9),M(9),T(9),H(18,3)
15 PRINT:PRINT
20 INPUT "INSTRUCTIONS";S$
30 IF LEFT$(S$,1)="N" THEN 130
40 PRINT
50 PRINT "   VOICI UN JEU DE LOGIQUE POUR MESURER VOTRE CAPACITE DE"
60 PRINT "DEDUCTION. JE VAIS CHOISIR UN NOMBRE AU HASARD ET VOUS ALLEZ"
70 PRINT "LE DECOUVRIR. VOUS PROPOSEZ UN NOMBRE POSSIBLE, ET JE VOUS"
80 PRINT "DONNE ALORS LE NOMBRE DE CHIFFRES BIEN PLACES ET LE NOMBRE"
90 PRINT "DE CHIFFRES MAL PLACES. SI JE PENSE QUE VOUS ETES PERDU ,"
100 PRINT "JE VOUS DONNERAI  LA BONNE REPONSE ET NOUS ESSAYERONS"
110 PRINT "AVEC UN AUTRE NOMBRE. POUR RECAPITULER VOS PROPOSITIONS"
120 PRINT "ENTREZ UN 0, POUR AVOIR LA REPONSE UN 1,ET POUR FINIR UN 2."
130 S=0
140 PRINT
150 PRINT "COMBIEN DE PARTIES (1-100), CHIFFRES (2-6), VALEUR MAX (2-9)";
160 INPUT J,A,B
180 IF A<=0 THEN 220
190 IF A>6 THEN 220
200 IF B<2 THEN 220
210 IF B<10 THEN 240
220 PRINT "ILLEGAL, ENTREZ DE NOUVEAUX PARAMETRES."
230 GOTO 160
240 IF J<100 THEN 260
250 J=100
260 FOR X=0 TO J+A+B
270 I=RND(1)
280 NEXT X
290 FOR N=1 TO J
300 FOR X=0 TO A
310 T(X)=INT(RND(1)*B+1)
320 NEXT X
330 FOR I=1 TO A+B+1
340 FOR X=1 TO A
350 F(X)=0
360 NEXT X
370 F1=0
380 F2=0
390 INPUT "DEVINEZ";V
400 IF V<> 0 THEN 450
410 FOR X=1 TO I-1
420 PRINT H(X,1)","H(X,2)"="H(X,3)
430 NEXT X
440 GOTO 390
450 IF V=1 THEN 750
460 IF V=2 THEN 920
470 T1=V
480 FOR X=1 TO A
490 M(X)=INT(T1/(10^(A-X)))
500 T1=T1-M(X)*(10^(A-X))+((SGN(A-(X+1))-1)*-.5)
510 IF M(X)<1 THEN 530
520 IF M(X)<B+1 THEN 550
530 PRINT "MAUVAIS CHIFFRE EN"V;CHR$(8);"."
540 GOTO 340
550 IF M(X)<>T(X) THEN 580
560 F(X)=1
570 F1=F1+1
580 NEXT X
590 IF F1=A THEN 810
600 FOR Y=1 TO A
610 IF T(Y)=M(Y) THEN 690
620 FOR X=1 TO A
630 IF M(Y)<>T(X) THEN 680
640 IF F(X)=1 THEN 680
650 F(X)=1
660 F2=F2+1
670 GOTO 690
680 NEXT X
690 NEXT Y
700 PRINT F1","F2
710 H(I,1)=F1
720 H(I,2)=F2
730 H(I,3)=V
740 NEXT I
750 I=A-1+B+1
760 V=0
770 FOR X=1 TO A
780 V=V+T(X)*(10^(A-X))
790 NEXT X
800 PRINT "LA REPONSE EST"V;CHR$(8);"."
810 S=S+I
820 PRINT I;"ESSAIS,";S/N;"EN MOYENNE EN ";N;:
    IF N=1 THEN PRINT "PARTIE." ELSE PRINT "PARTIES."
830 Y=INT(RND(R)*I)
840 Y=INT(H(Y,2)/1024+4*RND(1))
850 FOR X=1 TO Y+1
860 I=RND(1)
870 NEXT X
880 NEXT N
890 PRINT:INPUT "ENCORE UN FOIS";S$
900 IF LEFT$(S$,1)="O" THEN 130
920 END
```

Matpuzzle

Etes-vous prêt à innover ? A essayer un jeu qui ne ressemble ni à Startrek ni à Slot Machine ? Alors essayez Matpuzzle et goûtez à l'art de fabriquer des puzzles.

L'intérêt du puzzle est qu'il fait appel au sens logique. Dans celui-ci, vous avez une matrice de lettres (de dimension maximale 6 par 6) et un tableau avec des groupes de tirets, chacun surmonté d'un nombre.

La matrice est constituée des lettres des mots que vous avez entrés, chaque mot ayant la même longueur. Le nombre de mots et leur longueur sont limités à six, donc vous pouvez jouer avec au plus six mots de six lettres chacun. Ces deux caractéristiques sont variables et indépendantes. Les lettres sont ensuite entrées sous forme de matrice, et réarrangées de façon aléatoire dans les lignes 160 et 430.

Les groupes de tirets du tableau occupent chacun la place d'une lettre du mot qui est à déchiffrer. Le nombre situé au-dessus de chaque groupe de tirets est la somme des coordonnées de la lettre correspondante à trouver, dans la matrice. La difficulté de la recherche vient du fait que plusieurs couples de coordonnées donnent la même somme.

Attention ! Puisque la réponse est affichée au-dessus du puzzle lui-même, il faut la supprimer avant de soumettre le problème à un ami. Il passera un agréable moment à essayer de déchiffrer votre puzzle. Vous pourrez ensuite vous relayer, votre ami vous présentant un autre puzzle à reconstituer. Les possibilités sont pratiquement innombrables.

Le programme et la description sont de Dave Schroeder.

```
RUN
                         MATPUZZLE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOICI UN JEU QUI FAIT DES PUZZLES.
INTRODUISEZ SIX MOTS,DE MOINS DE SIX
LETTRES CHACUN(OU=6),ET DE MEME LONGUEUR.
L'ORDINATEUR LES MELANGE ET LES IMPRIME
SUR UNE MATRICE. L'ORDINATEUR IMPRIME AUSSI
LE BORD CORRESPONDANT AVEC DES NOMBRES
QUAND IL S'ARRETE DECHIREZ LE ET DONNEZ LE
A UN AMI.

COMBIEN DE MOTS VOULEZ VOUS (INF OU EGAL A 6)? 6
COMBIEN DE LETTRE DANS CHAQUE MOT(DOIT ETRE PAREIL)? 6
TAPEZ UN MOT DE 6 LETTRES SUR CHAQUE LIGNE
? PARITE
? DUPLEX
? NOMBRE
? IMPAIR
? PAIRES
? ENTIER

---------------------------( DECHIREZ ICI ) ---------------------------
     1   2   3   4   5   6
1    I   E   P   R   I   A

2    I   I   S   P   U   B

3    R   O   R   X   E   R

4    D   A   R   A   L   N

5    T   E   N   E   E   P

6    E   P   T   M   I   M



  4       7       5       3       9       10

-----   -----   -----   -----   -----   -----
  5       7       11      9       8       7

-----   -----   -----   -----   -----   -----
  10      5       12      8       6       7

-----   -----   -----   -----   -----   -----
  2       10      8       8       11      9

-----   -----   -----   -----   -----   -----
  6       6       6       4       7       5

-----   -----   -----   -----   -----   -----
  3       8       6       4       9       7

-----   -----   -----   -----   -----   -----

LE NUMERO AU DESSUS DE CHAQUE TIRET EST LA SOMME DES DEUX
COORDONNEES DU POINT DE LA MATRICE OU LA LETTRE CORRES-
PONDANTE EST SITUEE. LE PROBLEME,C'EST QUE LA SOMME DE
CERTAINES COORDONNEES EST LA MEME,AINSI PLUSIEURS LETTRES
PEUVENT CONVENIR.ESSAYEZ DE TROUVER QUELS MOTS ONT ETE
UTILISES,ET AINSI DE RESOUDRE LE PUZZLE.
-- BONNE CHANCE

VOULEZ VOUS REJOUER? OUI


                         MATPUZZLE
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY
VOICI UN JEU QUI FAIT DES PUZZLES.
INTRODUISEZ SIX MOTS,DE MOINS DE SIX
LETTRES CHACUN(OU=6),ET DE MEME LONGUEUR.
L'ORDINATEUR LES MELANGE ET LES IMPRIME
SUR UNE MATRICE. L'ORDINATEUR IMPRIME AUSSI
LE BORD CORRESPONDANT AVEC DES NOMBRES
QUAND IL S'ARRETE DECHIREZ LE ET DONNEZ LE
A UN AMI.

COMBIEN DE MOTS VOULEZ VOUS (INF OU EGAL A 6)? 4
COMBIEN DE LETTRE DANS CHAQUE MOT(DOIT ETRE PAREIL)? 5
TAPEZ UN MOT DE 5 LETTRES SUR CHAQUE LIGNE
? PRINT
? BASIC
? EGALE
? POINT
```

```
----------------------------( DECHIREZ ICI )----------------------------
      1   2   3   4   5
1     P   T   O   E   R

2     T   I   G   S   I

3     B   E   N   C   L

4     N   P   I   A   A


   2       6       4       6       3

 -----   -----   -----   -----   -----
   4       8       6       7       7

 -----   -----   -----   -----   -----
   5       5       9       8       5

 -----   -----   -----   -----   -----
   6       4       7       5       3

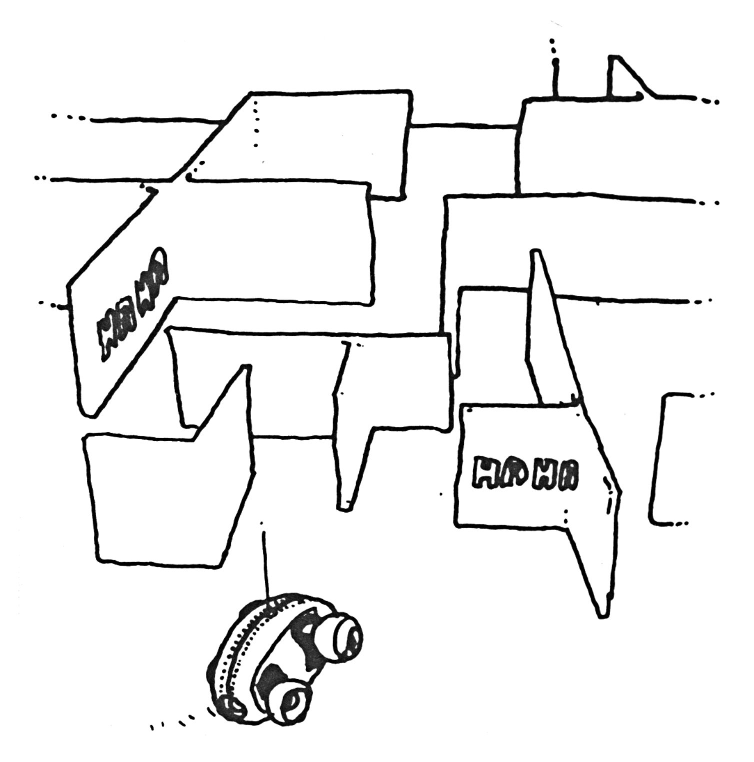
 -----   -----   -----   -----   -----


LE NUMERO AU DESSUS DE CHAQUE TIRET EST LA SOMME DES DEUX
COORDONNEES DU POINT DE LA MATRICE OU LA LETTRE CORRES-
PONDANTE EST SITUEE. LE PROBLEME,C'EST QUE LA SOMME DE
CERTAINES COORDONNEES EST LA MEME,AINSI PLUSIEURS LETTRES
PEUVENT CONVENIR.ESSAYEZ DE TROUVER QUELS MOTS ONT ETE
UTILISES,ET AINSI DE RESOUDRE LE PUZZLE.
-- BONNE CHANCE

VOULEZ VOUS REJOUER? NON
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26)"MATPUZZLE"
2 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT
10 DIM A$(6),B$(6,6),C(6,6),C$(6,6)
20 PRINT"VOICI UN JEU QUI FAIT DES PUZZLES."
30 PRINT"INTRODUISEZ SIX MOTS,DE MOINS DE SIX"
40 PRINT"LETTRES CHACUN(OU=6),ET DE MEME LONGUEUR."
50 PRINT"L'ORDINATEUR LES MELANGE ET LES IMPRIME"
60 PRINT"SUR UNE MATRICE. L'ORDINATEUR IMPRIME AUSSI"
70 PRINT"LE BORD CORRESPONDANT AVEC DES NOMBRES"
80 PRINT"QUAND IL S'ARRETE DECHIREZ LE ET DONNEZ LE"
90 PRINT"A UN AMI."
95 PRINT
100 PRINT"COMBIEN DE MOTS VOULEZ VOUS (INF OU EGAL A 6)";
105 INPUT W
110 PRINT"COMBIEN DE LETTRE DANS CHAQUE MOT(DOIT ETRE PAREIL)";
115 INPUT L
120 PRINT"TAPEZ UN MOT DE";L;"LETTRES SUR CHAQUE LIGNE"
130 FOR X=1 TO W
140 INPUT A$(X)
150 NEXT X
160 FOR X=1 TO W
170 FOR  Y=1 TO L
180 C$(X,Y)=MID$(A$(X),Y,1):B$(X,Y)=MID$(A$(X),Y,1)
190 NEXT Y
200 NEXT X
210 PRINT
212 LINE INPUT "ASSUREZ VOUS QUE L'IMPRIMANTE FONCTIONNE.TAPEZ "
213 LINE INPUT " 'RETURN' QUAND VOUS ETES PRET. ";XX$
215 FOR P=1 TO 28
220 LPRINT"-";
221 NEXT P
225 LPRINT TAB(29)"( DECHIREZ ICI )";
226 FOR P1=1 TO 27
227 LPRINT TAB(43)"-";
228 NEXT P1
230 LPRINT
240 FOR Z=1 TO 60
250 F=INT(RND(1)*W+1)
260 D=INT(RND(1)*W+1)
270 G=INT(RND(1)*L+1)
280 E=INT(RND(1)*L+1)
290 J$=B$(F,G)
300 B$(F,G)=B$(D,E)
310 B$(D,E)=J$
320 NEXT Z
330 LPRINT TAB(4);
340 FOR Z1=1 TO L
350 LPRINT TAB(5);Z1;" ";
360 NEXT Z1
370 LPRINT
380 LPRINT
390 FOR Z2=1 TO W
400 LPRINT Z2;"   ";
410 FOR Z3=1 TO L
420 LPRINT B$(Z2,Z3);"   ";
430 NEXT Z3
440 LPRINT
450 LPRINT
460 NEXT Z2
470 LPRINT
480 LPRINT
490 LPRINT
500 FOR P=1 TO L
510 FOR Q=1 TO W
520 T=0
530 FOR R=1 TO W
540 FOR S=1 TO L
550 IF T=1 THEN 600
560 IF B$(R,S)<>C$(Q,P)THEN 600
570 C(Q,P)=R+S
580 T=1
590 B$(R,S)=" "
600 NEXT S
610 NEXT R
620 NEXT Q
630 NEXT P
640 FOR X=1 TO W
650 LPRINT TAB(3)
660 FOR M=1 TO L
670 IF C(X,M)>9 THEN 700
680 LPRINT C(X,M);"     ";
690 GOTO 710
700 LPRINT C(X,M);"    ";
710 NEXT M
720 LPRINT:LPRINT
730 LPRINT TAB(2);
740 FOR M1=1 TO L
750 LPRINT"-----";"   ";
760 NEXT M1
770 LPRINT
780 NEXT X
790 LPRINT CHR$(12)
800 PRINT
810 PRINT"LE NUMERO AU DESSUS DE CHAQUE TIRET EST LA SOMME DES DEUX"
820 PRINT"COORDONNEES DU POINT DE LA MATRICE OU LA LETTRE CORRES-"
830 PRINT"PONDANTE EST SITUEE. LE PROBLEME,C'EST QUE LA SOMME DE"
840 PRINT"CERTAINES COORDONNEES EST LA MEME,AINSI PLUSIEURS LETTRES"
850 PRINT"PEUVENT CONVENIR.ESSAYEZ DE TROUVER QUELS MOTS ONT ETE"
853 PRINT"UTILISES,ET AINSI DE RESOUDRE LE PUZZLE."
855 PRINT"-- BONNE CHANCE"
860 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER";
861 INPUT Y9$
870 IF LEFT$(09$,1)="O" THEN 100
880 END
```

Maze (Labyrinthe)



Ce jeu est composé de deux parties. Dans un premier temps, le programme engendre un labyrinthe que vous pouvez essayer de traverser à l'aide d'un stylo. Chaque partie de ce labyrinthe est large de trois caractères, donc la dimension horizontale maximale que vous pouvez demander sur un terminal standard de 72 colonnes est 24. Sur une imprimante de 132 colonnes, vous pouvez aller jusqu'à 44. Naturellement, la longueur verticale n'est pas limitée en théorie puisque le papier se déroule au fur et à mesure. Cependant, plus le labyrinthe sera de grande taille, plus l'ordinateur aura des problèmes, puisque les dimensions du labyrinthe sont entrées sous forme de matrice.

Dans la seconde partie du programme, une souris « myope » est abandonnée dans ce labyrinthe. Elle cherche son chemin à tâtons. Pour comprendre ce que « myope » signifie, faites exécuter le programme, et demandez à voir le comportement de la souris étape par étape. Sinon, vous pouvez demander seulement la solution finale.

Avec ou sans la souris, ce programme est amusant et les labyrinthes de grandes dimensions offrent de réelles difficultés.

Ce programme a été conçu et écrit par Richard Schaal.

```
RUN
                              LABYRINTHE
                          CREATIVE COMPUTING
                       MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI


CE PROGRAMME SIMULERA UNE SOURIS MYOPE DANS UN
LABYRINTHE. VOUS SELECTIONNEZ LE FACTEUR DE DIFFICULTE :LA TAILLE!
VOUS POUVEZ AVOIR UN LABY DE N'IMPORTE QUELLE TAILLE COMPATIBLE
AVEC VOTRE SYSTEME.LES DIMENSIONS PLUS PETITES QUE 5 SONT TROP
TRIVIALES. CHAQUE LABY EST DIFFERENT,ET N'A QU'UNE SEULE SORTIE.

QUELLES SONT VOS DIMENSIONS (HORIZONTALES, VERTICALES)? 10,10


:--:--:  :--:--:--:--:--:--:--:
I        I           I        I
:  :  :--:  :--:--:--:  :  :  :
I  I     I        I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :  :--:  :--:
I     I        I  I     I     I
:  :  :--:--:  :  :--:  :--:  :
I  I        I  I  I     I  I  I
:  :--:--:  :  :  :  :--:  :  :
I     I  I  I  I           I  I
:  :  :  :  :  :--:--:--:--:  :
I  I     I  I  I              I
:  :--:--:  :  :  :--:  :--:--:
I  I  I     I  I     I  I     I
:  :  :  :  :  :--:  :--:  :  :
I  I     I  I     I     I  I  I
:--:  :--:  :--:  :--:  :  :--:
I     I     I     I     I     I
:  :--:  :--:  :--:  :--:--:  :
I  I        I                 I
:  :--:--:--:--:--:--:--:--:--:


VOULEZ VOUS LA SOLUTION? OUI
VOULEZ VOUS VOIR CHAQUE ETAPE? NON


:--:--:**:--:--:--:--:--:--:--:
I********I           I        I
:**:  :--:  :--:--:--:  :  :  :
I**I     I        I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :  :--:  :--:
I*****I        I  I     I     I
:  :**:--:--:  :  :--:  :--:  :
I  I********I  I  I     I  I  I
:  :--:--:**:  :  :  :--:  :  :
I     I  I**I  I           I  I
:  :  :  :**:  :--:--:--:--:  :
I  I     I**I  I              I
:  :--:--:**:  :  :--:  :--:--:
I  I  I*****I  I     I  I     I
:  :  :**:  :  :--:  :--:  :  :
I  I*****I  I     I     I  I  I
:--:**:--:  :--:  :--:  :  :--:
I*****I     I     I     I     I
:**:--:  :--:  :--:  :--:--:  :
I**I        I                 I
:**:--:--:--:--:--:--:--:--:--:


VOULEZ VOUS UN AUTRE LABY? OUI

QUELLES SONT VOS DIMENSIONS (HORIZONTALES, VERTICALES)? 6,6
```

```
:--:  :--:--:--:--:
I           I     I
:  :--:  :--:  :  :
I     I     I  I  I
:--:  :--:  :  :  :
I     I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

VOULEZ VOUS LA SOLUTION? OUI
VOULEZ VOUS VOIR CHAQUE ETAPE? OUI

```
:--:**:--:--:--:--:
I   **      I     I
:  :--:  :--:  :  :
I     I     I  I  I
:--:  :--:  :  :  :
I     I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:  :--:  :--:  :  :
I     I     I  I  I
:--:  :--:  :  :  :
I     I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I**   I     I  I  I
:--:  :--:  :  :  :
I     I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:  :--:  :  :  :
I     I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I   **I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:  :--:  :--:--:  :
I     I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:  :--:--:--:  :  :
I        I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I**      I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I**      I  I     I
:**:--:  :  :--:  :
I**   I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I**      I  I     I
:**:--:  :  :--:  :
I*****I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I**      I  I     I
:**:--:  :  :--:  :
I**   I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I**      I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I*****   I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I********I  I     I
:  :--:  :  :--:  :
I     I  I        I
:--:--:  :--:--:--:
```

```
:--:**:--:--:--:--:
I*****      I     I
:**:--:  :--:  :  :
I*****I     I  I  I
:--:**:--:  :  :  :
I*****I     I  I  I
:**:--:  :--:--:  :
I**   I        I  I
:**:--:--:--:  :  :
I********I  I     I
:  :--:**:  :--:  :
I     I**I        I
:--:--:**:--:--:--:
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(27);"LABYRINTHE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
100 REM SOURIS DANS LABYRINTHE - SECTION SOLUTION DE RICHARD SCHAAL FMCC
110 REM PROGRAMME ORIGINAL LABYRINTHE TIRE DE "101 BASIC COMPUTER GAMES"
120 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";:INPUT A$
130 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 150
140 GOTO 200
150 PRINT:PRINT:PRINT "CE PROGRAMME SIMULERA UNE SOURIS MYOPE DANS UN"
160 PRINT "LABYRINTHE. VOUS SELECTIONNEZ LE FACTEUR DE DIFFICULTE :LA TAILLE!"
170 PRINT "VOUS POUVEZ AVOIR UN LABY DE N'IMPORTE QUELLE TAILLE COMPATIBLE"
180 PRINT "AVEC VOTRE SYSTEME.LES DIMENSIONS PLUS PETITES QUE 5 SONT TROP"
190 PRINT "TRIVIALES. CHAQUE LABY EST DIFFERENT,ET N'A QU'UNE SEULE SORTIE."
200 PRINT
210 PRINT "QUELLES SONT VOS DIMENSIONS (HORIZONTALES, VERTICALES)";
220 CLEAR 100: REM EFFACER TOUS TABLEAUX ET VALEURS DES VARIABLES
230 INPUT H,V
235 PRINT CHR$(26)
240 H=INT(ABS(H)):V=INT(ABS(V))
250 IF H>=5 AND V>=5 THEN 270
260 GOTO 150
270 DIM W(H,V),V(H,V)
280 PRINT:PRINT
290 Q=0:Z=0
300 X=INT(RND(1)*H+1)
310 FOR I=1 TO H
320 IF I=X THEN 350
330 PRINT ":--";
340 GOTO 360
350 PRINT ":  ";
360 NEXT I
370 PRINT ":"
380 C=1:W(X,1)=C:C=C+1:R=X:S=1
390 GOTO 470
400 IF R<>H THEN 450
410 IF S<>V THEN 440
420 R=1:S=1
430 GOTO 460
440 R=1:S=S+1:GOTO 460
450 R=R+1
460 IF W(R,S)=0 THEN 400
470 IF R=1 THEN 830
480 IF W(R-1,S)>0 THEN 830
490 IF S=1 THEN 640
500 IF W(R,S-1)<>0 THEN 640
510 IF R=H THEN 550
520 IF W(R+1,S)>0 THEN 550
530 X=INT(RND(1)*3+1)
540 ON X GOTO 1200,1240,1280
550 IF S<>V THEN 590
560 IF Z=1 THEN 620
570 Q=1
580 GOTO 600
590 IF W(R,S+1)>0 THEN 620
600 X=INT(RND(1)*3+1)
610 ON X GOTO 1200,1240,1370
620 X=INT(RND(1)*2+1)
630 ON X GOTO 1200,1240
640 IF R=H THEN 750
650 IF W(R+1,S)>0 THEN 750
660 IF S<>V THEN 700
670 IF Z=1 THEN 730
680 Q=1
690 GOTO 710
700 IF W(R,S+1)>0 THEN 730
710 X=INT(RND(1)*3+1)
720 ON X GOTO 1200,1280,1370
730 X=INT(RND(1)*2+1)
740 ON X GOTO 1200,1280
750 IF S<>V THEN 790
760 IF Z=1 THEN 820
770 Q=1
780 GOTO 800
790 IF W(R,S+1)>0 THEN 820
800 X=INT(RND(1)*2+1)
810 ON X GOTO 1200,1370
```

```
820 GOTO 1200
830 IF S=1 THEN 1040
840 IF W(R,S-1)>0 THEN 1040
850 IF R=H THEN 960
860 IF W(R+1,S)>0 THEN 960
870 IF S<>V THEN 910
880 IF Z=1 THEN 940
890 Q=1
900 GOTO 920
910 IF W(R,S+1)>0 THEN 940
920 X=INT(RND(1)*3+1)
930 ON X GOTO 1240,1280,1370
940 X=INT(RND(1)*2+1)
950 ON X GOTO 1240,1280
960 IF S<>V THEN 1000
970 IF Z=1 THEN 1030
980 Q=1
990 GOTO 1010
1000 IF W(R,S+1)>0 THEN 1030
1010 X=INT(RND(1)*2+1)
1020 ON X GOTO 1240,1370
1030 GOTO 1240
1040 IF R=H THEN 1140
1050 IF W(R+1,S)>0 THEN 1140
1060 IF S<>V THEN 1100
1070 IF Z=1 THEN 1130
1080 Q=1
1090 GOTO 1110
1100 IF W(R,S+1)>0 THEN 1130
1110 X=INT(RND(1)*2+1)
1120 ON X GOTO 1280,1370
1130 GOTO 1280
1140 IF S<>V THEN 1180
1150 IF Z=1 THEN 400
1160 Q=1
1170 GOTO 1190
1180 IF W(R,S+1)>0 THEN 400
1190 GOTO 1370
1200 W(R-1,S)=C:C=C+1:V(R-1,S)=2:R=R-1
1210 IF C=H*V+1 THEN 1510
1220 Q=0
1230 GOTO 470
1240 W(R,S-1)=C:C=C+1:V(R,S-1)=1:S=S-1
1250 IF C=H*V+1 THEN 1510
1260 Q=0
1270 GOTO 470
1280 W(R+1,S)=C:C=C+1
1290 IF V(R,S)=0 THEN 1320
1300 V(R,S)=3
1310 GOTO 1330
1320 V(R,S)=2
1330 R=R+1
1340 IF C=H*V+1 THEN 1510
1350 Q=0
1360 GOTO 830
1370 IF Q=1 THEN 1470
1380 W(R,S+1)=C
1390 C=C+1
1400 IF V(R,S)=0 THEN 1430
1410 V(R,S)=3
1420 GOTO 1440
1430 V(R,S)=1
1440 S=S+1
1450 IF C=H*V+1 THEN 1510
1460 GOTO 470
1470 Z=1
1480 IF V(R,S)=0 THEN 1500
1490 V(R,S)=3:Q=0:GOTO 400
1500 V(R,S)=1:Q=0:R=1:S=1:GOTO 460
1510 IF Z=1 THEN 1540
1520 R=INT(RND(1)*H)+1:S=V
1530 V(R,S)=V(R,S)+1
1540 GOSUB 2320
1550 PRINT "VOULEZ VOUS LA SOLUTION";:INPUT A$
1560 IF LEFT$(A$,1)<>"O" THEN 2620
1570 PRINT "VOULEZ VOUS VOIR CHAQUE ETAPE";:INPUT A$:PRINT:PRINT
1575 PRINT CHR$(26)
1580 FOR I=1 TO H:IF W(I,1)=1 THEN S=I:GOTO 1720
1590 NEXT I
1600 REM NOUS POUVONS MAINTENANT NETTOYER LE TABLEAU W PUISQUE LE POINT
1601 REM EST TROUVE
1610 REM LES ELEMENTS EN V SONT 0,1,2 OU 3
1620 REM 0 EST FERME SUR LA DROITE ET AU SOMMET
1630 REM 1 EST FERME SUR LA DROITE
1640 REM 2 EST FERME AU SOMMET
1650 REM 3 EST OUVERT SUR LA DROITE ET AU SOMMET
1660 REM LES DIRECTIONS SERONT CODEES:
1670 REM  1 : HAUT
1680 REM  2 : BAS
1690 SEM  4 : DROITE
1700 REM  8 : GAUCHE
1710 REM EXAMINER TABLEAU V POUR DEPLACEMENTS POSSIBLES TOUTES DIRECTIONS
1720 FOR I=1 TO H:FOR J=1 TO V
1730 W(I,J)=0
1740 REM ESSAYER HAUT
1750 IF J=1 THEN 1780
1760 IF V(I,J-1)=1 OR V(I,J-1)=3 THEN W(I,J)=W(I,J)+1
1770 REM ESSAYER BAS
1780 IF J=V THEN 1810
1790 IF V(I,J)=1 OR V(I,J)=3 THEN W(I,J)=W(I,J)+2
1800 REM ESSAYER DROITE
1810 IF I=H THEN 1840
1820 IF V(I,J)=2 OR V(I,J)=3 THEN W(I,J)=W(I,J)+4
1830 REM ESSAYER GAUCHE
1840 IF I=1 THEN 1860
1850 IF V(I-1,J)=2 OR V(I-1,J)=3 THEN W(I,J)=W(I,J)+8
1860 NEXT J
1870 NEXT I
1880 FOR I=1 TO H
1890 IF V(I,V)=1 OR V(I,V)=3 THEN W(I,V)=W(I,V)+2:E=I:GOTO 1920
1900 NEXT I
1910 REM DEVOIR DESCENDRE D'ABORD
1920 Y=1:X=S
1930 V(X,Y)=V(X,Y)+4
1940 REM RECHERCHER DIRECTIONS POSSIBLES MAINTENANT...
1950 IF Y=V AND X=E THEN PRINT:GOSUB 2250:PRINT:PRINT:GOTO 2620
1960 GOSUB 2230
1970 REM RECHERCHER DIRECTIONS POSSIBLES
1980 IF (W(X,Y) AND 2) <> 0 THEN 2030
1990 IF (W(X,Y) AND 4) <> 0 THEN 2080
2000 IF (W(X,Y) AND 8) <> 0 THEN 2130
2010 IF (W(X,Y) AND 1) <> 0 THEN 2180
2020 GOTO 1950
2030 IF (V(X,Y+1)>3) AND ((W(X,Y) AND 13)=0) THEN 2060
2040 IF V(X,Y+1)>3 THEN 1990
2050 Y=Y+1:V(X,Y)=V(X,Y)+4:GOTO 1950
2060 V(X,Y)=V(X,Y)-4:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 13):Y=Y+1:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 14)
2070 GOTO 1950
2080 IF (V(X+1,Y)>3) AND ((W(X,Y) AND 11)=0) THEN 2110
2090 IF V(X+1,Y)>3 THEN 2000
2100 X=X+1:V(X,Y)=V(X,Y)+4:GOTO 1950
2110 V(X,Y)=V(X,Y)-4:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 11):X=X+1:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 7)
2120 GOTO 1950
2130 IF (V(X-1,Y)>3) AND ((W(X,Y) AND 7)=0) THEN 2160
2140 IF V(X-1,Y)>3 THEN 2010
2150 X=X-1:V(X,Y)=V(X,Y)+4:GOTO 1950
2160 V(X,Y)=V(X,Y)-4:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 7):X=X-1:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 11)
2170 GOTO 1950
2180 IF (V(X,Y-1)>3) AND ((W(X,Y) AND 14)=0) THEN 2210
2190 IF V(X,Y-1)>3 THEN 1980
2200 Y=Y-1:V(X,Y)=V(X,Y)+4:GOTO 1950
2210 V(X,Y)=V(X,Y)-4:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 14):Y=Y-1:W(X,Y)=(W(X,Y) AND 13)
2220 GOTO 1950
2230 IF LEFT$(A$,1)<>"O" THEN RETURN
2240 PRINT
2250 FOR I=1 TO H
2260 IF I=S THEN 2290
2270 PRINT ":—";
2280 GOTO 2300
2290 PRINT ":**";
2300 NEXT I
2310 PRINT ":"
2320 FOR J=1 TO V
2330 PRINT "I";
2340 FOR I=1 TO H
2350 IF V(I,J)>3 THEN Z=V(I,J)-4:GOTO 2370
2360 Z=V(I,J)
2370 IF Z<2 THEN 2420
2380 IF Z<>V(I,J) AND V(I+1,J)>3 THEN PRINT "***";:GOTO 2440
2390 IF Z<>V(I,J) THEN PRINT "** ";:GOTO 2440
2400 PRINT "   ";
2410 GOTO 2440
2420 IF Z<>V(I,J) THEN PRINT "**I";:GOTO 2440
2430 PRINT "  I";
2440 NEXT I
2450 PRINT
2460 FOR I=1 TO H
2470 IF V(I,J)>3 THEN Z=V(I,J)-4:GOTO 2490
2480 Z=V(I,J)
2490 IF Z=0 THEN 2560
2500 IF Z=2 THEN 2560
2510 IF Z<>V(I,J) AND J=V THEN PRINT ":**";:GOTO 2570
2520 IF J=V THEN 2540
2530 IF Z<>V(I,J) AND V(I,J+1)>3 THEN PRINT ":**";:GOTO 2570
2540 PRINT ":  ";
2550 GOTO 2570
2560 PRINT ":—";
2570 NEXT I
2580 PRINT ":"
2590 NEXT J
2600 PRINT:PRINT
2610 RETURN
2620 PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS UN AUTRE LABY";:INPUT A$
2630 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN PRINT : GOTO 210
2640 PRINT:END
```

Millionaire (Millionnaire)

Au cours de ce jeu, l'ordinateur vous emmène de votre naissance à votre mort. Pendant votre vie, vous aurez à prendre des décisions sans importance et d'autres cruciales. Quelques-unes de ces décisions concernent le travail que vous voulez faire, la somme que vous dépensez à Monte-Carlo, l'achat d'une pièce rare, le choix entre des vacances et un deuxième travail, la gestion des stocks — achats et ventes —, les accidents d'automobile, les cyclones, etc.

A la fin de votre vie (elle passe en un éclair), l'ordinateur compte vos gains et vos pertes et vous dit si vous étiez proche de devenir un millionnaire. En dix parties de ce jeu, la somme la plus importante que nous avons eue a été $ 379 000. C'est peu pour être millionnaire, mais c'est probablement plus proche de la réalité.

Millionnaire a été conçu et écrit par Craig Gunnett, un rêveur jusqu'au bout.

```
                    MILLIONNAIRE
                 CREATIVE COMPUTING
               MORRISTOWN, NEW JERSEY



VOICI LE JEU DU MILLIONNAIRE. TOUT CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE
EST DE ME DONNER VOTRE NOM ET DE REPONDRE A QUELQUE QUESTIONS.
LES CHOIX QUE VOUS FAITES DETERMINERONS COMBIEN D'ARGENT
VOUS GAGNEREZ. A L'HEURE DE VOTRE MORT, ON VOUS DIRA
COMBIEN D'ARGENT VOUS AVEZ GAGNE PENDANT VOTRE VIE
SI VOUS AVEZ GAGNE PLUS D'UN MILLION DE DOLLARS,VOUS ETES
MILLIONNAIRE ET VOUS AVEZ GAGNE. VOTRE NOM S.V.P.? JACQUES

O.K., JACQUES, UNE NOUVELLE VIE COMMENCE !
DANS UNE GROSSE FERME, LE  9 AV, 1982, JACQUES EST NE.
VOS PARENTS SONT TRES PAUVRES. LE  12 JUN, 1999, VOUS
QUITTEZ LA MAISON AVEC $    423.
VOUS AVEZ TROUVE UN NOUVEL EMPLOI COMME PROFESSEUR. VOUS GAGNEZ $ 19,909
  PAR AN.
VOUS DEPENSEZ  $ 14,790 PAR AN.

 1 DEC, 2002
VOUS ALLEZ JOUER A MONTE CARLO. COMBIEN JOUEZ VOUS? 423

VOUS AVEZ GAGNE $      513.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $      936.

 26 NOV, 2011
ON A DEVALISE VOTRE MAISON ,LES DOMAGES S'ELEVENT A$ 10,068.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $ -9,132.
TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$ 36,939.

 13 NOV, 2019
FLASH D'INFORMATION!!! UN CYCLONE VIENT DE TOUCHER LA MAISON DE JACQUES.
LES DOMMAGES SONT ESTIMES A $ 38,945.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $ -2,006.
TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$ 38,946.

 22 FEV, 2025
VOUS ETES SERIEUSEMENT MALADE.
VOUS AVEZ UNE ALLERGIE AUX ORDINATEURS.
LES SOINS VOUS COUTENT $  1,376.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $ 37,570.
TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$ 68,284.

 16 MAI, 2035
VOUS AVEZ EU UN ACCIDENT DE VOITURE! L'HOPITAL A
COUTE $  1,604LES REPARATIONS $  3,142.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $ 63,538.
TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$114,728.

 7 SEP, 2042
VOTRE GRAND PERE VIENT DE MOURIR. (OH!) IL VOUS A
LAISSE $ 93,009,MAIS L'ENTERREMENT COUTE $ 25,427.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $182,310.
TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$218,143.

 25 JAN, 2047
#            ENTREPRISE           PRIX      ACTIONS
--           ----------           -----    ------------
1              IBM                 158          0
2              USS                 145          0
3              NCR                 157          0
4              TWA                 137          0

ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? A

ENTREPRISE ET QUANTITE? 1,1000

ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? A

ENTREPRISE ET QUANTITE? 4,1000

ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? V

ENTREPRISE ET QUANTITE? 1,500
UN AVION VIENT DE S'ECRASER SUR LA MAISON DE JACQUES.
LES DOMMAGES SONT ESTIMES A $ 43,945.
VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $%-121,002.
#            ENTREPRISE           PRIX      ACTIONS
--           ----------           -----    ------------
1              IBM                 139         1000
2              USS                 136         0
3              NCR                 161         0
4              TWA                 126         1000

ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? V

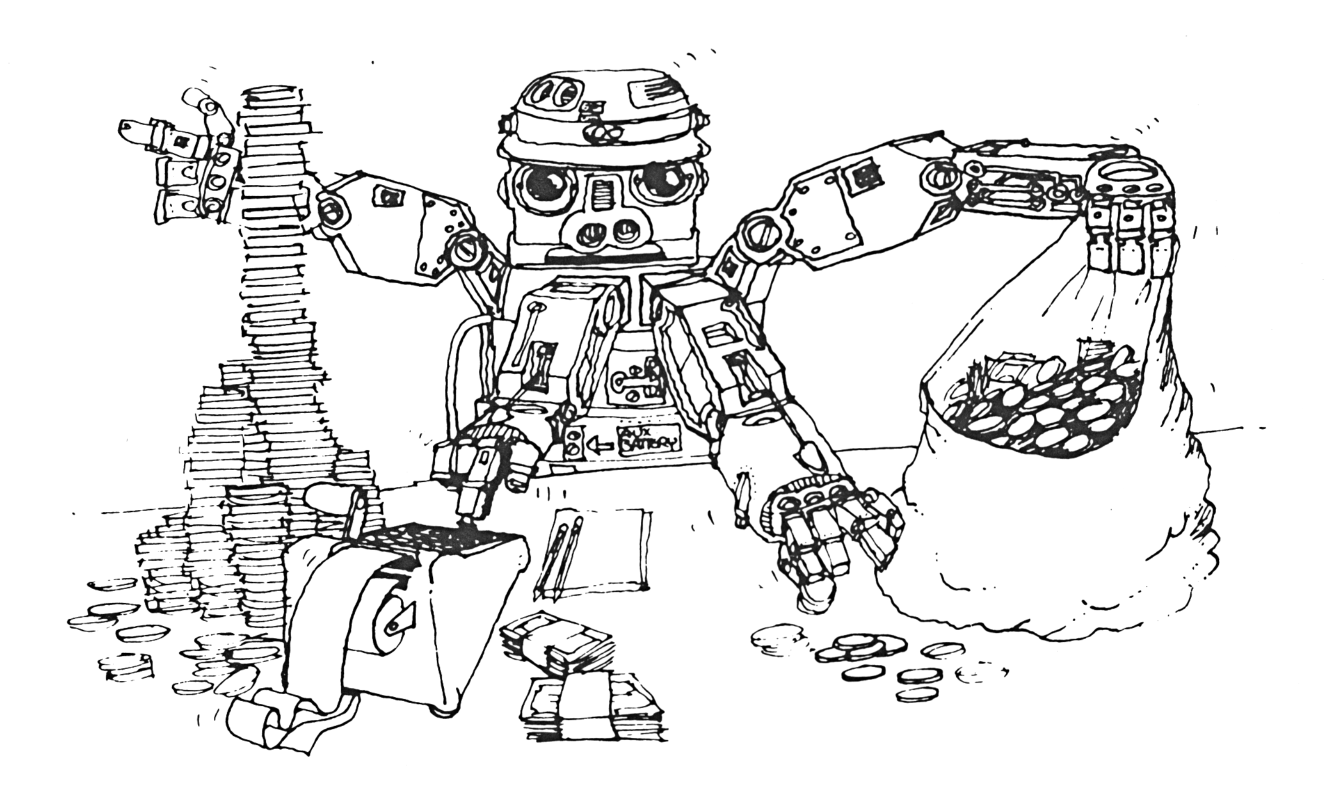
ENTREPRISE ET QUANTITE? 1,1000
ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? V

ENTREPRISE ET QUANTITE? 4,1000
ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)? N

TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE$169,393.

 7 FEV, 2057
VOUS MOUREZ (SURPRENANT N'EST CE PAS ) A L'AGE
DE 77.
VOUS AVIEZ $169,393.
PAS MAL, JACQUES.
MERCI D'AVOIR JOUE 'MILLIONNAIRE', JACQUES!!!!

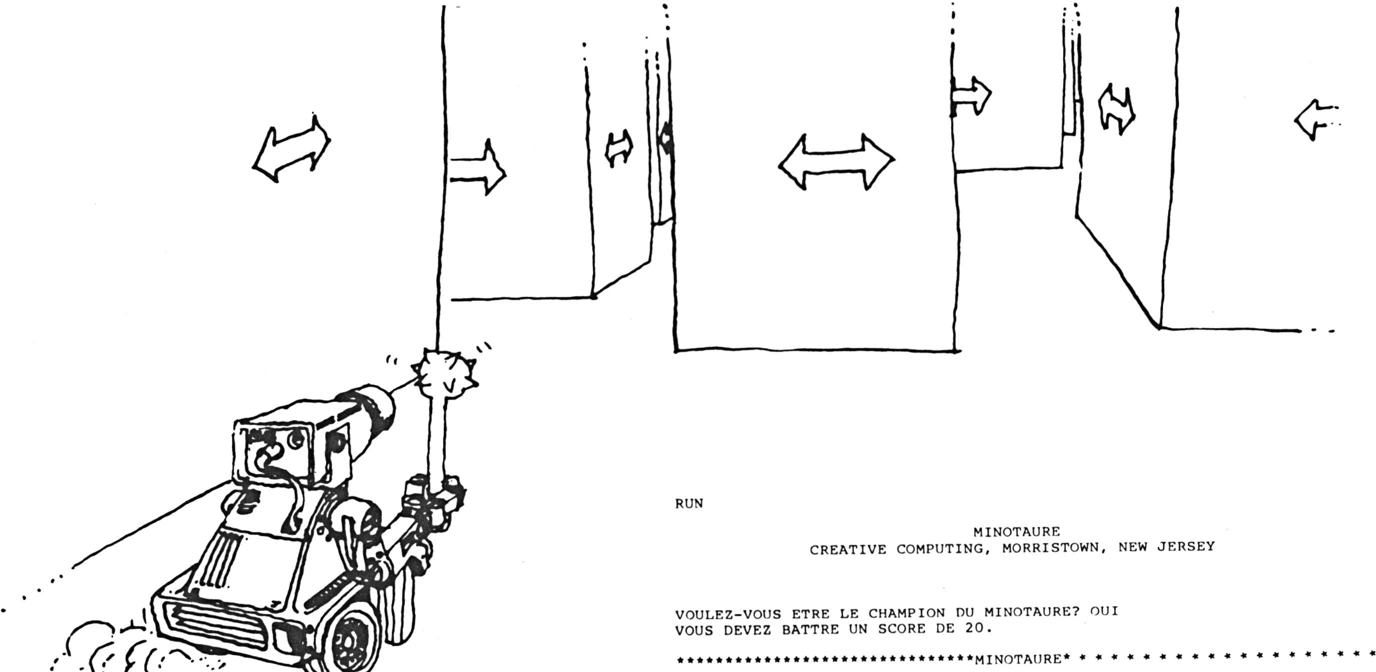
Ok
```




```
1 PRINT CHR$(26);TAB(23);"MILLIONNAIRE"
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
5 F$="$###,###"
10 REM    MILLIONNAIRE CREE PAR CRAIG GUNNETT
20 PRINT "VOICI LE JEU DU MILLIONNAIRE. TOUT CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE"
30 PRINT "EST DE ME DONNER VOTRE NOM ET DE REPONDRE A QUELQUESQUESTIONS."
40 PRINT "LES CHOIX QUE VOUS FAITES DETERMINERONT COMBIEN D'ARGENT"
50 PRINT "VOUS GANEREZ. A L'HEURE DE VOTRE MORT, ON VOUS DIRA"
60 PRINT "COMBIEN D'ARGENT VOUS AVEZ GAGNE PENDANT VOTRE VIE"
70 PRINT "SI VOUS AVEZ GAGNE PLUS D'UN MILLION DE DOLLARS,VOUS ETES"
80 PRINT "MILLIONNAIRE ET VOUS AVEZ GAGNE. VOTRE NOM S.V.P.";
100 LET O=-1
110 DIM A$(20),Z$(1),M$(36),S(9),Q(16)
120 FOR I=1 TO 4
130   LET S(I)=150
140 NEXT I
150 INPUT A$
160 PRINT
170 PRINT "O.K., ";A$;", UNE NOUVELLE VIE COMMENCE !"
180 LET M$="JANFEVMARAVRMAIJUIJETAOUSEPTOCTNOVDEC"
190 IF RND(1)>.5 GOTO  220
200 PRINT "DANS UNE GROSSE FERME";
210 GOTO 230
220 PRINT "DANS UNE PETITE VILLE";
230 LET T=INT(RND(1)*12)+1
240 PRINT ", EN ";MID$(M$,3*T-2,3);INT(RND(1)*28)+1;CHR$(8);", 1982,";
250 PRINT " ";A$;" EST NE."
260 PRINT "VOS PARENTS SONT TRES ";
270 IF RND(1)>.5 GOTO  310
280 PRINT "RICHES. ";
290 LET M=INT(RND(1)*5000)+10000
300 GOTO 330
310 PRINT "PAUVRES. ";
320 LET M=INT((RND(1)+RND(1))/2*1000)
330 LET T=INT(RND(1)*12)+1
340 LET Y=1996+INT(RND(1)*10)
350 PRINT "EN ";MID$(M$,T*3-2,3);T*2;CHR$(8);",";Y;CHR$(8);", VOUS"
360 PRINT "QUITTEZ LA MAISON AVEC ";:PRINT USING F$;M;:PRINT "."
370 LET Y=Y+INT(RND(1)*3)+1
380 GOSUB  680
390 FOR J=1 TO 13
400 IF (J/3)-INT(J/3)+E=0 THEN GOSUB 680
410   LET D=INT(28*RND(1))+1
420   LET M1=(INT(12*RND(1))+1)*3
430   PRINT
440 PRINT MID$(M$,M1-2,3);D;CHR$(8);",";Y
450   IF Y-1980<70 GOTO  500
460   IF RND(1)>.5 GOTO  500
470   PRINT "VOUS MOUREZ (SURPRENANT N'EST CE PAS ) A L'AGE"
480   PRINT "DE";Y-1980;CHR$(8);"."
490   GOTO 2370
500   IF M>=0 GOTO 540
510   LET I=INT(.07*Y9*(-M))
520   LET M=M-I
530  PRINT  "LES AGIOS SUR VOTRE DEFICIT SONT DE ";:PRINT USING F$;I;:
      PRINT ". VOUS POSSEDEZ ";:PRINT USING F$;M;:PRINT "."
540   LET Q=INT(13*RND(1))+1
550   IF Q(Q)=1 GOTO 540
560   LET Q(Q)=1
570   ON Q GOTO  890, 1010, 1100, 1220, 1280, 1430, 1530
580   ON (Q-7) GOTO  1850, 1930, 2060, 2120, 2240, 2280
590   PRINT "VOUS POSSEDEZ MAINTENANT ";:PRINT USING F$;M;:PRINT "."
600   IF O=-2 GOTO 1530
610   IF J=1 GOTO  640
620   LET M=M+(E-C)*Y9
630   PRINT "TOUS COMPTES FAITS,IL VOUS RESTE";:
      PRINT USING F$;M;:PRINT "."
640   LET Y9=INT(RND(1)*6)+5
650   LET Y=Y+Y9
660 NEXT J
670 GOTO 470
680 REM      SOUS PROGRAMME :TRAVAIL
690 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE UN NOUVEL EMPLOI COMME ";
700 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO  740, 770, 800, 830
710 PRINT "PROFESSEUR";
720 LET E=INT(RND(1)*4000)+17000
730 GOTO 850
740 PRINT "AVOCAT";
750 LET E=INT(RND(1)*40000!)+80000!
760 GOTO 850
770 PRINT "INFORMATICIEN";
780 LET E=INT(RND(1)*5000)+20000
790 GOTO 850
800 PRINT "CONDUCTEUR D'AUTOBUS";
810 LET E=INT(RND(1)*2000)+16000
820 GOTO 850
830 PRINT "JOUEUR DE FOOT";
840 LET E=INT(RND(1)*100000!)+100000!
850 LET C=E-10000+INT((RND(1)+RND(1))*5000)
860 PRINT ". VOUS GAGNEZ ";:PRINT USING F$;E;:PRINT "  PAR AN."
870 PRINT "VOUS DEPENSEZ  ";:PRINT USING F$;C;:PRINT" PAR AN."
880 RETURN
```

```
890 PRINT "VOUS ALLEZ JOUER A MONTE CARLO. COMBIEN JOUEZ VOUS";
900 INPUT S
910 PRINT
920 IF S<=0 GOTO 1000
930 IF RND(1)>.7 GOTO  970
940 LET S2=-INT(RND(1)*S)
950 PRINT "HA! HA! VOUS AVEZ PERDU ";:PRINT USING F$;-S2;:PRINT "."
960 GOTO 990
970 LET S2=INT((RND(1)+RND(1))*S)
980 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE ";:PRINT USING F$;S2;:PRINT "."
990 LET M=M+S2
1000 GOTO 590
1010 PRINT "ON VOUS PROPOSE DE VOUS VENDRE UNE PIECE RARE DE $100,000."
1020 PRINT "EST CE QUE VOUS L'ACHETEZ";
1030 INPUT Z$
1035 Z$=LEFT$(Z$,1)
1040 PRINT
1050 LET V7=INT(RND(1)*200000!)+1
1060 IF Z$<>"O" GOTO  1080
1070 LET M=M-100000!+V7
1080 PRINT "LA PIECE RARE VAUT ";:PRINT USING F$;V7;:PRINT "."
1090 GOTO 590
1100 PRINT "VOUS ETES SERIEUSEMENT MALADE."
1110 PRINT "VOUS AVEZ ";
1120 ON (INT(RND(1)*3)+1) GOTO  1150, 1170
1130 PRINT "LA DIPHTERIE ASIATIQUE A HYPNOSE PARTIELLE (OH!)."
1140 GOTO 1180
1150 PRINT "UNE ALLERGIE AUX ORDINATEURS."
1160 GOTO 1180
1170 PRINT "UNE ANGINE DE POITRINE CHRONIQUE ET INFECTIEUSE."
1180 LET U=INT(RND(1)*1000)+500
1190 LET M=M-U
1200 PRINT "LES SOINS VOUS COUTENT ";:PRINT USING F$;U;:PRINT "."
1210 GOTO 590
1220 LET F=INT(RND(1)*100000!)
1230 LET C8=INT(F/2)-INT(RND(1)*(F/2))
1240 PRINT "VOTRE GRAND PERE VIENT DE MOURIR. (OH!) IL VOUS A"
1250 PRINT "LAISSE ";:PRINT USING F$;F;:PRINT ", MAIS L'ENTERREMENT COUTE  ";:
     PRINT USING F$;C8;:PRINT "."
1260 LET M=M-C8+F
1270 GOTO 590
1280 IF E=0 GOTO  890
1290 PRINT "DES NOUVELLES DE VOTRE PATRON:"
1300 ON (INT(RND(1)*3)+1) GOTO  1350, 1390
1310 LET L=INT(RND(1)*3000)+1
1320 LET E=E-L
1330 PRINT "VOTRE SALAIRE ";:PRINT USING F$;L;:
     PRINT " EST REDUIT. VOUS GAGNEZ MAINTENANT ";:PRINT USING F$;E;:PRINT "."
1340 GOTO 590
1350 PRINT "VOUS ETES VIDE ! (HA!)"
1360 LET E=0
1370 LET C=INT(C/4)
1380 GOTO 590
1390 LET R6=INT(RND(1)*5000)+1
1400 LET E=E+R6
1410 PRINT "VOUS AVEZ UNE AUGMENTATION DE ";:PRINT USING F$;R6;:
     PRINT ". VOUS GAGNEZ MAINTENENT ";:PRINT USING F$;E;:PRINT "."
1420 GOTO 590
1430 PRINT "LE MEDECIN VOUS A PRESCRIT DE PRENDRE  DES VACANCES.LE FAITES VOUS.";
1440 INPUT Z$
1445 Z$=LEFT$(Z$,1)
1450 PRINT
1460 LET V=INT(RND(1)*2000)+1000
1470 IF Z$="N" GOTO 1500
1480 PRINT "BIEN, CELA VOUS COUTE ";:PRINT USING F$;V;:PRINT "."
1490 GOTO 1510
1500 PRINT "VOUS AVEZ FAIT UNE DEPRESSION .LES FRAIS MEDICAUX SONT DE ";:
     PRINT USING F$;-V;:PRINT "."
1510 LET M=M-V
1520 GOTO 590
1530 FOR I=1 TO 4
1540   LET S(I)=INT((INT(RND(1)*100)+100+2*S(I))/3)
1550 NEXT I
1560 PRINT "#              ENTREPRISE          PRIX     ACTIONS"
1562 PRINT "--             ----------          -----    -----------"
1570 PRINT "1               IBM                ";S(1);"        ";S(5)
1580 PRINT "2               USS                ";S(2);"        ";S(6)
1590 PRINT "3               NCR                ";S(3);"        ";S(7)
1600 PRINT "4               TWA                ";S(4);"        ";S(8)
1602 PRINT
1610 IF S(9)=1 GOTO 2410
1620 PRINT "ACHETEZ VOUS, VENDEZ VOUS OU NON (A,V, OU N)";
1630 INPUT Z$
1635 Z$=LEFT$(Z$,1)
1640 PRINT
1650 IF Z$="V" GOTO 1740
1660 IF Z$="N" GOTO 1810
1670 PRINT "ENTREPRISE ET QUANTITE";
1680 INPUT S3,S(0)
1690 PRINT
1700 LET S(4+S3)=S(4+S3)+S(0)
1710 LET O=-2
1720 LET M=M-S(S3)*S(0)-100
1730 GOTO 1620
1740 PRINT "ENTREPRISE ET QUANTITE";
1750 INPUT S2,S5
1760 IF RND(1)<.5 GOTO  1880
1770 IF S5>S(4+S2) GOTO 1740
1780 LET S(4+S2)=S(4+S2)-S5
1790 LET M=M+S(S2)*S5-100
1800 GOTO 1620
1810 LET S1=S(5)+S(6)+S(7)+S(8)
1820 IF S1>0 GOTO 610
1830 LET O=-1
1840 GOTO 610
1850 PRINT "FLASH D'INFORMATION!!! ";
1860 PRINT "UN CYCLONE VIENT DE TOUCHER LA MAISON DE ";A$;"."
1870 GOTO 1890
1880 PRINT "UN AVION VIENT DE S'ECRASER SUR LA MAISON DE ";A$;"."
1890 LET D8=INT(RND(1)*50000!)+1
1900 LET M=M-D8
1910 PRINT "LES DOMMAGES SONT ESTIMES A ";:PRINT USING F$;D8;:PRINT "."
1920 GOTO 590
1930 PRINT "OH! VOUS VENEZ D'AVOIR ";
1940 IF Y-1980<55 GOTO  2000
1950 IF RND(1)>.4 GOTO  1980
1960 PRINT "LE CANCER";
1970 GOTO 2010
1980 PRINT "UNE CRISE CARDIAQUE";
1990 GOTO 2010
2000 PRINT "UNE LEUCEMIE";
2010 LET M2=INT(RND(1)*5000)+1000
2020 LET M=M-M2
2030 PRINT ".  LES SOINS COUTENT ";:PRINT USING F$;M2;:PRINT "."
2040 IF RND(1)<.5 GOTO  470
2050 GOTO 590
2060 PRINT "VOUS AVEZ EU UN ACCIDENT DE VOITURE! L'HOPITAL A "
2070 LET M3=INT(RND(1)*3000)+1000
2080 LET Q7=INT(RND(1)*5000)+100
2090 PRINT "COUTE ";:PRINT USING F$;M3;:PRINT ". LES REPARATIONS ";:
     PRINT USING F$;Q7;:PRINT "."
2100 LET M=M-M3-Q7
2110 GOTO 590
2120 IF E=0 GOTO  1010
2130 LET E2=10000+INT(RND(1)*5000)
2140 PRINT "ON VOUS A OFFERT UN AUTRE TRAVAIL POUR ";:
     PRINT USING F$;E2;:PRINT " PAR AN."
2150 PRINT "VOULEZ VOUS CUMULER";
2160 INPUT Z$
2170 PRINT
2180 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 590
2190 ON INT(RND(1)*3) GOTO  1350, 2220
2200 LET E=E+E2
2210 GOTO 590
2220 PRINT "POUR CAUSE DE SURMENAGE VOUS FAITES ";
2230 GOTO 1980
2240 LET R2=INT(RND(1)*10000)+5000
2250 LET M=M-R2
2260 PRINT "ON A DEVALISE VOTRE MAISON ,LES DOMAGES S'ELEVENT A";:
     PRINT USING F$;R2;:PRINT "."
2270 GOTO 590
2280 IF O=-1 GOTO 1430
2290 IF RND(1)>.7 GOTO  1430
2300 LET B4=INT(RND(1)*4)
2310 PRINT "LES COURS DE BOURSE S'EFFONDRENT.CHACUNE DE VOS";S1;"ACTIONS"
2320 PRINT "VAUT ";:PRINT USING F$;B4;:
     PRINT ". VOUS DEVEZ TOUT VENDRE"
2330 PRINT "POUR UN MONTANT DE ";:PRINT USING F$;S1*B4;:PRINT "."
2340 LET M=M+S1*B4
2350 LET O=-1
2360 GOTO 590
2370 PRINT "VOUS AVIEZ ";:PRINT USING F$;M;:PRINT "."
2380 IF O=-1 GOTO 2430
2390 LET S(9)=1
2400 GOTO 1530
2410 LET M=M+S(1)*S(5)+S(2)*S(6)+S(3)*S(7)+S(4)*S(8)
2420 PRINT "AVEC VOS BIENS VOUS AVEZ ";:PRINT USING F$;M;:PRINT "."
2430 IF M<0 GOTO  2480
2440 IF M<500000! GOTO 2510
2450 IF M<1E+06 GOTO 2530
2460 PRINT A$;" GAGNE!!  VOUS ETES UN MILLIONAIRE!!"
2470 GOTO 2540
2480 PRINT "PAUVRE RATE #$%&'*!!!     MAINTENANT VOTRE PAUVRE FAMILLE "
2490 PRINT "DOIT PAYER POUR VOS DETTES.......... "
2500 GOTO 2540
2510 PRINT "PAS MAL, ";A$;"."
2520 GOTO 2540
2530 PRINT "PAS LOIN, ";A$;".  PEUT ETRE POUR LA PROCHAINE FOIS."
2540 PRINT "MERCI D'AVOIR JOUE 'MILLIONNAIRE', ";A$;"!!!!"
2545 END
```

Minotaur (Minotaure)



Dans ce jeu, vous êtes perdu dans une grotte à trois niveaux. Dix piliers traversent ces trois niveaux. Attention, ils sont électrifiés. Si vous les touchez, vous êtes immédiatement pulvérisé. De plus, certaines bouches d'aération, disposées de façon aléatoire, vous font chuter au niveau inférieur. Les niveaux sont numérotés par ordre croissant, de 1 à 3. Si vous passez par une bouche d'aération du niveau 1 (le plus bas), vous êtes projeté dans un trou sans fond, le jeu est alors terminé. Le minotaure est un danger régi par le hasard. Si vous le blessez avec votre lance, il vous charge. Il charge même de temps en temps, sans raison apparente. Cependant, il le fait toujours en ligne droite. Donc, un conseil : placez-vous un peu en diagonale par rapport au minotaure, puis visez-le avec votre lance; vous avez ainsi plus de chances d'éviter sa charge. Si vous désirez une représentation graphique, les axes sont imprimés avec des X. Cela ne représente ni une barrière ni un obstacle; vous êtes libre de mouvement à travers le plan X, Y. Cependant, il est fortement conseillé de ne pas vous aventurer au-delà des quatre côtés, sous peine de tomber dans un trou sans fond, auquel cas le jeu se termine. De très nombreux dangers vous guettent un peu partout. Ils ne sont pas tous décrits dans le listing d'exemple. Alors, essayez, vous serez surpris !

Pete Klausler a écrit et conçu ce programme.

```
RUN

                         MINOTAURE
          CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS ETRE LE CHAMPION DU MINOTAURE? OUI
VOUS DEVEZ BATTRE UN SCORE DE 20.

*******************************MINOTAURE* * * * * * * * * * * * * * * * *

VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

LE BUT DU JEU EST DE TUER LE MINOTAURE.

****************************** CAVERNE * * * * * * * * * * * * * * * * *

        LA CAVERNE DU MINOTAURE EST EN TROIS
       NIVEAUX.  CHAQUE NIVEAU EST UN PLAN COORDONNE .
       EN DEHORS DES NIVEAUX IL N'Y A RIEN SINON LE
       VIDE.  LES PLANS ONT UNE LONGUEUR DE 10 SELON
       CHACUN DES AXES A PARTIR DE L'ORIGINE.

*******************************PERILS* ** * * * * * * * * * * * * * * * *

                         BARRIERES

        A L'INTERIEUR DE LA CAVERNE,IL Y A 10 POTEAUX
       ELECTRIFIES SUR TROIS LES TROIS NIVEAUX
        ILS DETRUIRONT TOUT CE QUI LES
       TOUCHERA!!


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.
                         TRAPPES

       DES TRAPPES PEUVENT APPARAITRE N'IMPORTE OU
       ET VOUS FAIRE CHUTER D'UN NIVEAU. SI VOUS ETES
       AU NIVEAU UN, VOUS PERDEZ!!

                    MINOTAURE CHARGEANT

        LE MINOTAURE CHARGERA SI VOUS
       LE BLESSEZ AVEC VOTRE LANCE. IL PEUT
       AUSSI CHARGER SANS AUCUNE RAISON!!!!


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.
                   VOICI VOS FONCTIONS DE CONTROLE:

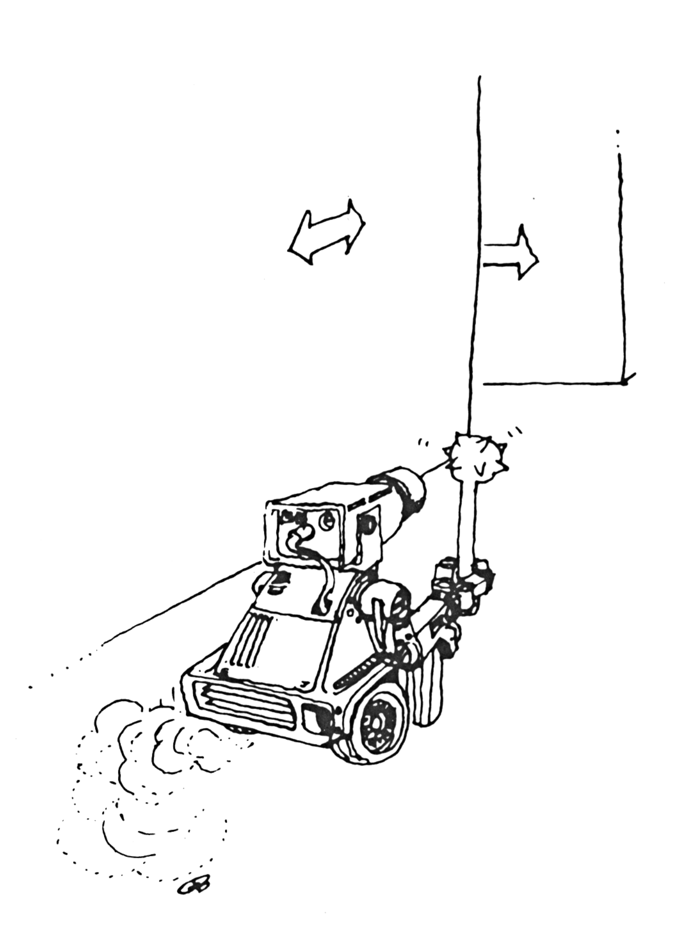
                      1) ALLER A L'EST
                      2) ALLER A L'OUEST
                      3) ALLER AU NORD
                      4) ALLER AU SUD
                      5) MONTER D'UN NIVEAU
                      6) DESCENDRE D'UN NIVEAU
                      7) LANCER VOTRE LANCE
                      8) PRENDRE UNE CARTE

****************************** AMUSEZ-VOUS * * * * * * * * * * * * * * * * *


ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU.

JE VAIS MAINTENANT INSTALLER LES BARRIERES.

BARRIERE # 1 :( 0 , 9).
BARRIERE # 2 :(-6 , 0).
BARRIERE # 3 :( 3 ,-10).
BARRIERE # 4 :(-8 ,-5).
BARRIERE # 5 :( 10 ,-10).
BARRIERE # 6 :( 10 ,-10).
BARRIERE # 7 :( 10 ,-8).
BARRIERE # 8 :(-3 ,-1).
BARRIERE # 9 :(-7 ,-9).
BARRIERE # 10 :(-8 ,-8).
```



```
DE QUEL NIVEAU VOULEZ VOUS PARTIR? 2
QUEL POINT? 0,0
DE COMBIEN VOULEZ VOUS VOUS DEPLACER PAR TOUR? 4

AU TOUR 1. LE MINOTAUR EST EN ( 4 , 4 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 6
VOUS ETES EN ( 0 , 0 ), AU NIVEAU 1.

AU TOUR 2. LE MINOTAUR EST EN ( 4 , 5 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 1
VOUS ETES EN ( 4 , 0 ), AU NIVEAU 1.

AU TOUR 3. LE MINOTAUR EST EN ( 4 , 5 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 5
VOUS ETES EN ( 4 , 0 ), AU NIVEAU 2.
```

```
AU TOUR 4. LE MINOTAUR EST EN ( 4 , 5 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 8
QUEL NIVEAU? 5
..........X..........
..........B..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
XXXXBXXXXX0XXXXXXXXXX
.......B..X..........
..........X..........
..........X..........
..........X..........
..B.......X..........
..........X..........
..........X..........
..B.......X.........B
...B......X..........
..........X..B......B

NIVEAU: 5
                                CLE
                                ---
                            V = VOUS
                            M = MINOTAURE
                            L = LANCE
                            B = BARRIERE
                            O = ORIGINE
                            X = AXES

AU TOUR 5. LE MINOTAUR EST EN ( 3 , 5 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 6
VOUS ETES EN ( 4 , 0 ), AU NIVEAU 1.

AU TOUR 6. LE MINOTAUR EST EN ( 3 , 5 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 6
VOUS ETES TOMBE DE LA CAVERNE. VOUS AVEZ PERDU.

AIMERIEZ VOUS REJOUER? OUI

JE VAIS MAINTENANT INSTALLER LES BARRIERES.

BARRIERE # 1 :(-6 , 6).
BARRIERE # 2 :(-2 , 3).
BARRIERE # 3 :( 6 ,-5).
BARRIERE # 4 :( 5 ,-9).
BARRIERE # 5 :( 1 , 10).
BARRIERE # 6 :(-8 , 10).
BARRIERE # 7 :( 10 , 5).
BARRIERE # 8 :( 0 ,-5).
BARRIERE # 9 :( 3 ,-5).
BARRIERE # 10 :( 8 , 3).

DE QUEL NIVEAU VOULEZ VOUS PARTIR? 5
QUEL POINT? 0,0
DE COMBIEN VOULEZ VOUS VOUS DEPLACER PAR TOUR? 5

AU TOUR 1. LE MINOTAUR EST EN ( 10 ,-8 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 5
VOUS ETES TOMBE DE LA CAVERNE. VOUS AVEZ PERDU.

AIMERIEZ VOUS REJOUER? OUI

JE VAIS MAINTENANT INSTALLER LES BARRIERES.

BARRIERE # 1 :( 10 ,-2).
BARRIERE # 2 :(-4 ,-8).
BARRIERE # 3 :( 6 , 8).
BARRIERE # 4 :( 4 , 8).
BARRIERE # 5 :(-4 ,-6).
BARRIERE # 6 :(-1 , 4).
BARRIERE # 7 :(-6 , 0).
BARRIERE # 8 :(-10 , 8).
BARRIERE # 9 :(-8 , 8).
BARRIERE # 10 :( 8 ,-6).

DE QUEL NIVEAU VOULEZ VOUS PARTIR? 5
QUEL POINT? 5,5
DE COMBIEN VOULEZ VOUS VOUS DEPLACER PAR TOUR? 5

AU TOUR 1. LE MINOTAUR EST EN ( 6 ,-4 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 2
VOUS ETES EN ( 0 , 5 ), AU NIVEAU 5.

AU TOUR 2. LE MINOTAUR EST EN ( 6 ,-4 ),AU NIVEAU;L1;
VOTRE CONTROLE? 6
VOUS ETES TOMBE DE LA CAVERNE. VOUS AVEZ PERDU.

AIMERIEZ VOUS REJOUER? NON
Ok
```

```
10 REM LE PROGRAMME CARTE UTILISE 'LPRINT'POUR SORTIE DIRECTE SUR HARD
20 REM COPY PRINTER. CHANGER LIGNES 3270-3650 SI CETTE SOLUTION N'EST PAS VOULUE
50 PRINT CHR$(26)
100 PRINT TAB(32)"MINOTAURE"
120 PRINT TAB(15)"CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT
160 L1=INT(RND(1)*3)+1
170 X1=INT(RND(1)*(-21))+11
180 Y1=INT(RND(1)*(-21))+11
190 PRINT
195 DIM B(15),C(15)
200 GOSUB 1350
210 REM INSTRUCTIONS
220 GOSUB 1660
230 REM BARRIERES
240 GOSUB 2330
250 REM PLACE JOUEUR
260 GOSUB 2420
270 REM DEBUT JEU
280 REM LANCE
290 IF X2=S1 AND Y2=S2 AND L2=S3 AND T>1 THEN 3690
300 REM  EST-IL MANGE?
310 IF X1=X2 AND Y2=1 AND L1=L2 THEN 3670
320 REM CHARGE
330 IF RND(1)<.1 THEN 2850
340 REM TOUR #
350 T=T+1
360 PRINT"AU TOUR";T;CHR$(8);". LE MINOTAURE EST EN (";X1;",";Y1;"),AU NIVEAU;L1;
370 PRINT "VOTRE CONTROLE";
380 INPUT Z
390 ON Z GOTO 400,430,450,480,500,530,550,3270
400 X2=X2+F
410 IF ABS(X2)>10 THEN 1160
420 GOTO 1180
430 X2=X2-F
440 GOTO 410
450 Y2=Y2+F
460 IF ABS(Y2)>10 THEN 1160
470 GOTO 420
480 Y2=Y2-F
490 GOTO 460
500 L2=L2+1
510 IF L2>3 OR L2<1 THEN 1330
520 GOTO 420
530 L2=L2-1
540 GOTO 510
550 REM   LANCEMENT DE LA LANCE
560 IF L1<>L2 THEN 1080
570 IF X1<>X2 AND Y1<>Y2 THEN 1100
580 IF X1<>X2 AND ABS(Y1-Y2)>10 THEN 1120
590 IF ABS(X1-X2)>10 THEN 1120
600 IF S9=1 THEN 3720
610 PRINT"DANS QUELLE DIRECTION VOULEZ VOUS LANCER (UTILISEZ 1,2,3,4)"
620 INPUT H1
630 PRINT"COMME C'EST LOIN";
640 INPUT H2
650 S5=X2
660 S6=Y2
670 FOR H3=1 TO H2
680 ON H1 GOTO 690,720,740,770
690 S5=S5+1
700 IF ABS(S5)>10 THEN 860
710 GOTO 790
720 S5=S5-1
730 GOTO 700
740 S6=S6-1
750 IF ABS(S6)>10 THEN 860
760 GOTO 790
770 S6=S6-1
780 GOTO 750
790 PRINT"LA LANCE EST EN (";S5;",";S6")."
800 REM TEST POUR BARRIERES
810 FOR A=1 TO 10
820 IF S5=B(A) AND S6=C(A) THEN 850
830 NEXT A
840 GOTO 870
850 PRINT "LA LANCE S'EST ECRASEE CONTRE LA BARRIERE #";A;CHR$(8);"."
860 GOTO 1140
870 NEXT H3
880 IF S5<>X1 OR S6<>Y1 THEN 1010
890 X=INT(RND(1)*3)+1
900 ON X GOTO 910,1010,1070
910 PRINT"VOUS AVEZ TUE LE MINOTAURE EN";T;"TOURS."
920 GOTO 1450
930 PRINT:PRINT"AIMERIEZ VOUS REJOUER";
940 INPUT X$
950 IF LEFT$(X$,1)<>"O" THEN 3760
960 T=0
970 L1=INT(RND(1)*3)+1
980 X1=INT(RND(1)*(-21))+11
990 Y1=INT(RND(1)*(-21))+11
1000 GOTO 230
1010 PRINT"RATE.  LA LANCE EST EN (";S5;",";S6;"). VOUS DEVEZ ALLER LA CHERCHER."
1020 S1=S5
1030 S2=S6
1040 S3=L2
1050 S9=1
1060 GOTO 280
1070 GOSUB 2840
1080 PRINT"VOUS N'ETES PAS AU MEME NIVEAU.VOUS NE POUVEZ PAS TIRER."
1090 GOTO 420
1100 PRINT"VOUS N'ETES PAS SUR LA MEME LIGNE X OU Y.VOUS NE POUVEZ PAS TIRER."
1110 GOTO 420
1120 PRINT"VOUS N'ETES PAS A MOINS DE 10.VOUS NE POUVEZ PAS TIRER."
1130 GOTO 420
1140 PRINT"VOUS ETES SANS ARME. VOUS AVEZ PERDU,  BLANC-BEC!"
1150 GOTO 930
1160 PRINT"YAAAAAAAAAAAAAAAAH VOUS ETES TOMBE DU BORD!"
1170 GOTO 1150
1180 PRINT"VOUS ETES EN (";X2;",";Y2;"), AU NIVEAU";L2;CHR$(8);"."
1190 REM TEST POUR BARRIERES
1200 FOR A=1 TO 10
1210 IF X2=B(A) AND Y2=C(A) THEN 1240
1220 NEXT A
1230 GOTO 1260
1240 PRINT"VOUS VENEZ DE VOUS GRILLER SUR UNE BARRIERE ELECTRIFIEE."
1250 GOTO 1150
1260 REM TRAPPES
1270 X=INT(RND(1)*10)+1
1280 IF X=5 THEN 1300
1290 GOTO 2510
1300 PRINT"YAAAAAAAAAAAAAAAH UNE TRAPPE, VOUS ETES TOMBE D'UN NIVEAU!"
1310 L2=L2-1
1320 IF L2>0 THEN 1290
1330 PRINT"VOUS ETES TOMBE DE LA CAVERNE. VOUS AVEZ PERDU."
1340 GOTO 1150
1350 PRINT"VOULEZ-VOUS ETRE LE CHAMPION DU MINOTAURE";
1360 INPUT X9$
1370 IF LEFT$(X9$,1)<>"O" THEN 1440
1380 C2=20
1390 PRINT"VOUS DEVEZ BATTRE UN SCORE DE 20."
1391 DIM C3$(72)
1419 DIM C4$(72)
1440 RETURN
1450 IF LEFT$(X9$,1)<>"O" THEN 930
1460 C3=(1/T)*100
1470 IF C3<20 THEN 1630
1480 PRINT "VOUS ETES MAINTENANT UN CHAMPION QUALIFIE!"
1620 GOTO 930
1630 PRINT"DESOLE, VOUS N'AVEZ PAS BATTU LE CHAMPION."
1640 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER";
1650 GOTO 940
1660 REM INSTRUCTIONS
1670 PRINT
1672 FOR V7=1 TO 31
1673 PRINT"*";
1675 NEXT V7
1680 PRINT TAB(32)"MINOTAURE";
1681 FOR V8=1 TO 31
1682 PRINT TAB(41)"*";
1683 NEXT V8
1720 PRINT
1730 PRINT
1740 PRINT"VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
1760 INPUT X$
1770 IF LEFT$(X$,1)<>"O" THEN 2320
1780 PRINT CHR$(26)
1800 PRINT"LE BUT DU JEU EST DE TUER LE MINOTAURE."
1820 PRINT
1825 FOR V9=1 TO 31
1826 PRINT"*";
1827 NEXT V9
1830 PRINT TAB(33)"CAVERNE";
1832 FOR V10=1 TO 31
1833 PRINT TAB(41)"*";
1835 NEXT V10
1836 PRINT
1837 PRINT
1840 PRINT TAB(12)"  LA CAVERNE DU MINOTAURE EST EN TROIS"
1850 PRINT TAB(12)"NIVEAUX.  CHAQUE NIVEAU EST UN PLAN COORDONNE ."
1860 PRINT TAB(12)"EN DEHORS DES NIVEAUX IL N'Y A RIEN SINON LE"
1870 PRINT TAB(12)"VIDE.  LES PLANS ONT UNE LONGUEUR DE 10 SELON "
1880 PRINT TAB(12)"CHACUN DES AXES A PARTIR DE L'ORIGINE."
1890 PRINT
1910 FOR V11=1 TO 31
1920 PRINT"*";
1930 NEXT V11
1940 PRINT TAB(32)"PERILS";
1945 FOR V12=1 TO 31
1947 PRINT TAB(41)"*";
1948 NEXT V12
1950 PRINT
1955 PRINT
1960 PRINT TAB(32)"BARRIERES"
1965 PRINT
1970 PRINT TAB(12)"  A L'INTERIEUR DE LA CAVERNE,IL Y A 10 POTEAUX"
1980 PRINT TAB(12)"ELECTRIFIES SUR TROIS LES TROIS NIVEAUX"
1990 PRINT TAB(12)" ILS DETRUIRONT TOUT CE QUI LES "
2000 PRINT TAB(12)"TOUCHERA!!"
2010 PRINT:PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$:PRINT CHR$(26)
2020 PRINT TAB(32)"TRAPPES"
2025 PRINT
2030 PRINT TAB(12)" DES TRAPPES PEUVENT APPARAITRE N'IMPORTE OU"
2040 PRINT TAB(12)"ET VOUS FAIRE CHUTER D'UN NIVEAU. SI VOUS ETES"
2050 PRINT TAB(12)"AU NIVEAU UN, VOUS PERDEZ!!"
2060 PRINT:PRINT
2070 PRINT TAB(27)"MINOTAURE CHARGEANT"
2071 PRINT
2080 PRINT TAB(12)"  LE MINOTAURE CHARGERA SI VOUS "
2090 PRINT TAB(12)"LE BLESSEZAVEC VOTRE LANCE. IL PEUT"
2100 PRINT TAB(12)"AUSSI CHARGER SANS AUCUNE RAISON!!!!"
```

```
2110 PRINT:PRINT:PRINT
2120 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$:PRINT CHR$(26)
2130 PRINT TAB(21)" VOICI VOS FONCTIONS DE CONTROLE:":PRINT
2140 PRINT TAB(27)"1) ALLER A L'EST"
2150 PRINT TAB(27)"2) ALLER A L'OUEST"
2160 PRINT TAB(27)"3) ALLER AU NORD"
2170 PRINT TAB(27)"4) ALLER AU SUD"
2180 PRINT TAB(27)"5) MONTER D'UN NIVEAU"
2190 PRINT TAB(27)"6) DESCENDRE D'UN NIVEAU"
2200 PRINT TAB(27)"7) LANCER VOTRE LANCE"
2210 PRINT TAB(27)"8) PRENDRE UNE CARTE"
2220 PRINT
2240 FOR V13=1 TO 29
2250 PRINT"*";
2260 NEXT V13
2270 PRINT TAB(31)"AMUSEZ-VOUS";
2280 FOR V14=1 TO 30
2290 PRINT TAB(41)"*";
2300 NEXT V14
2310 PRINT:PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LE JEU. ";XX$
2320 RETURN
2330 REM BARRIERES
2340 PRINT CHR$(26):PRINT "JE VAIS MAINTENANT INSTALLER LES BARRIERES.":PRINT
2350 FOR A=1 TO 10
2360 B(A)= INT(RND(1)*(-21))+11
2370 C(A)=INT(RND(1)*(-21))+11
2380 PRINT"BARRIERE #";A;":(";B(A);",";C(A);CHR$(8);")."
2390 NEXT A
2400 PRINT
2410 RETURN
2420 REM PLACE JOUEUR
2430 PRINT"DE QUEL NIVEAU VOULEZ VOUS PARTIR";
2440 INPUT L2
2450 PRINT"QUEL POINT";
2460 INPUT X2,Y2
2470 PRINT"DE COMBIEN VOULEZ VOUS VOUS DEPLACER PAR TOUR";
2480 INPUT F
2490 PRINT
2500 RETURN
2510 REM DEPLACEMENT MINOTAURE
2520 X4=X1
2530 Y4=Y1
2540 L4=L1
2550 X3=INT(RND(1)*6)+1
2560 ON X3 GOTO 2570,2620,2640,2690,2710,2760
2570 X1=X1+1
2580 IF ABS(X1)>10 THEN 2600
2590 GOTO 2780
2600 X1=X4
2610 GOTO 2550
2620 X1=X1-1
2630 GOTO 2580
2640 Y1=Y1+1
2650 IF ABS(Y1)>10 THEN 2670
2660 GOTO 2780
2670 Y1=Y4
2680 GOTO 2550
2690 IF X1=B(A) AND Y1=C(A) THEN 2550
2700 GOTO 2650
2710 L1=L1+1
2720 IF L1>3 OR L1<1 THEN 2740
2730 GOTO 2780
2740 L1=L4
2750 GOTO 2550
2760 L1=L1-1
2770 GOTO 2720
2780 FOR A=1 TO 10
2790 IF X1=B(A) AND Y1=C(A) THEN 255
2800 NEXT A
2810 PRINT
2820 GOTO 280
2830 PRINT
2840 PRINT"VOUS AVEZ BLESSE LE MINOTAURE"
2850 PRINT"LE MINOTAURE CHARGE."
2860 IF X1>X2 THEN 2890
2870 X3=1
2880 GOTO 2910
2890 X3=-1
2900 GOTO 2910
2910 IF Y1>Y2 THEN 2940
2920 Y3=1
2930 GOTO 2960
2940 Y3=-1
2950 GOTO 2960
2960 IF L1>L2 THEN 2990
2970 L3=1
2980 GOTO 3000
2990 L3=-1
3000 IF L1=L2 THEN 3050
3010 L1=L1+L3
3020 PRINT"NIVEAU";L1;""
3030 GOTO 3000
3040 REM SALUT VOUS
3050 IF X1=X2 THEN 3100
3060 X1=X1+X3
3070 GOSUB 3140
3080 PRINT"(";X1;",";Y1;")"
3090 GOTO 3050
3100 IF Y1=Y2 THEN 3210
3110 Y1=Y1+Y3
3120 GOSUB 3140
3130 GOTO 3080
3140 FOR P=1 TO 10
3150 IF B(P)=X1 AND C(P)=Y1 THEN 3180
3160 NEXT P
3170 RETURN
3180 PRINT"BZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ LE MINOTAURE VIENT JUSTE DE SE FAIRE GRILLER!"
3190 PRINT"VOUS GAGNEZ,PETITE CANAILLE!"
3200 GOTO 1450
3210 PRINT"MORDRE "
3220 PRINT"MACHONNER"
3230 PRINT"HACHER"
3240 PRINT"AVALER"
3250 PRINT"VOUS AVEZ PERDU, BLANC-BEC!"
3260 GOTO 930
3270 PRINT"QUEL NIVEAU";
3280 INPUT L4
3290 FOR Y4=10 TO -10 STEP -1
3300 FOR X4=-10 TO 10
3310 IF X4=X2 AND Y4=Y2 AND L4=L2 THEN 3410
3320 IF X4=X1 AND Y4=Y1 AND L4=L1 THEN 3430
3330 IF L4=S1 AND Y4=S2 AND L4=S3 THEN 3450
3340 FOR A=1 TO 10
3350 IF B(A)=X4 AND C(A)=Y4 THEN 3480
3360 NEXT A
3370 IF X4=0 AND Y4=0 THEN 3500
3380 IF X4=0 OR Y4=0 THEN 3520
3390 LPRINT".";
3400 GOTO 3530
3410 LPRINT"V";
3420 GOTO 3400
3430 LPRINT"M";
3440 GOTO 3400
3450 IF S9=0 THEN 3340
3460 LPRINT"L";
3470 GOTO 3400
3480 LPRINT"B";
3490 GOTO 3400
3500 LPRINT"0";
3510 GOTO 3400
3520 LPRINT"X";
3530 NEXT X4
3540 LPRINT
3550 NEXT Y4
3560 LPRINT
3570 LPRINT"NIVEAU:";L4
3580 LPRINT TAB(34)"CLE"
3581 PRINT TAB(34)"---"
3590 LPRINT TAB(31)"V = VOUS"
3600 LPRINT TAB(31)"M = MINOTAURE"
3610 LPRINT TAB(31)"L = LANCE"
3620 LPRINT TAB(31)"B = BARRIERE"
3630 LPRINT TAB(31)"O = ORIGINE"
3640 LPRINT TAB(31)"X = AXES"
3650 LPRINT
3660 GOTO 2510
3670 PRINT"LE MINOTAURE ARRIVE VERS VOUS; IL DIT QUE VOUS SENTEZ BON!!'
3680 GOTO 930
3690 PRINT"VOUS AVEZ VOTRE LANCE"
3700 S9=0
3710 GOTO 300
3720 PRINT"COMMENT POURRIEZ VOUS ENVOYER VOTRE LANCE PUISQUE VOUS"
3721 PRINT"N'EN AVEZ PAS?"
3730 PRINT"LA LANCE EST EN(";S1;",";S2;") AU NIVEAU";S3;CHR$(8);"."
3740 GOTO 420
3750 STOP
3760 END
```

Motorcycle Jump

(Saut motocycliste)

Ce programme, à l'origine intitulé Evilk, permet de réaliser tous vos rêves de devenir un motocycliste casse-cou ! Le jeu consiste en un saut à motocyclette par-dessus plusieurs obstacles, saut qui ne tient en compte ni la gravité ni les forces de frottement. L'angle de la pente et la vitesse de la motocyclette déterminent la longueur du saut. Remarque : les blessures et les dégâts à l'issue d'un long saut sont plus graves que pour un saut plus court; et il y a risque d'accident même pour un saut de bonne longueur. Cette probabilité fixée à « 0,20 » peut être modifiée à la ligne 560 pour augmenter vos chances de vous en sortir.

Ce programme a été écrit par Charles Aylworth et est paru pour la première fois dans *Creative Computing*, juillet-août 1978.

```
RUN
                    SAUT MOTOCYCLISTE
                   CREATIVE COMPUTING
                 MORRISTOWN, NEW JERSEY



NOUS SOMMES A LA SCENE DU GRAND SAUT A MOTO!
COMBIEN DE BUS ALLEZ VOUS ESSAYER DE SAUTER? 5
 5 BUS!  CA FAIT 75 PIEDS!
QUEL ANGLE DE RAMPE ALLEZ VOUS UTILISER? 90
 90 DEGRES?  C'EST IMPOSSIBLE.  ALLONS,
QUEL ANGLE DE RAMPE ALLEZ VOUS UTILISER? 22
A QUELLE VITESSE ALLEZ-VOUS QUITTER LA RAMPE? 0

*** B O N N E   C H A N C E ***

SAUT D'ENTRAINEMENT!
OK, CETTE FOIS CI A QUELLE VITESSE ALLEZ-VOUS QUITTER LA RAMPE? 54

*** B O N N E   C H A N C E ***

LE VOILA QUI PART!!!!
******************IL A SAUTE TROP LOIN!
IL A RATE LA RAMPE.
IL DOIT ETRE TOUCHE......
ET BIEN,LE TUEUR, LE DOCTEUR A DIT QUE TU T'ETAIT CASSE LES:
MOTO
FIERTE
BASSIN

VOULEZ REJOUER? OUI

COMBIEN DE BUS ALLEZ VOUS ESSAYER DE SAUTER? 5
 5 BUS!  CA FAIT 75 PIEDS!
QUEL ANGLE DE RAMPE ALLEZ VOUS UTILISER? 22
A QUELLE VITESSE ALLEZ-VOUS QUITTER LA RAMPE? 46

*** B O N N E   C H A N C E ***

LE VOILA QUI PART!!!!
*************IL EST SORTI COURT DE LA RAMPE .,...
IL DOIT ETRE TOUCHE......
ET BIEN,LE TUEUR, LE DOCTEUR A DIT QUE TU T'ETAIT CASSE LES:
JAMB.G
DOS

VOULEZ REJOUER? OUI


COMBIEN DE BUS ALLEZ VOUS ESSAYER DE SAUTER? 5
 5 BUS!  CA FAIT 75 PIEDS!
QUEL ANGLE DE RAMPE ALLEZ VOUS UTILISER? 22
A QUELLE VITESSE ALLEZ-VOUS QUITTER LA RAMPE? 47

*** B O N N E   C H A N C E ***

LE VOILA QUI PART!!!!
**************IL L'A FAIT! BEAU SAUT,TUEUR!

VOULEZ REJOUER? NON
VOUS EN AVEZ REUSSI 1 SUR 1 TENTATIVES.
SOYEZ PRUDENT,MAINTENANT.

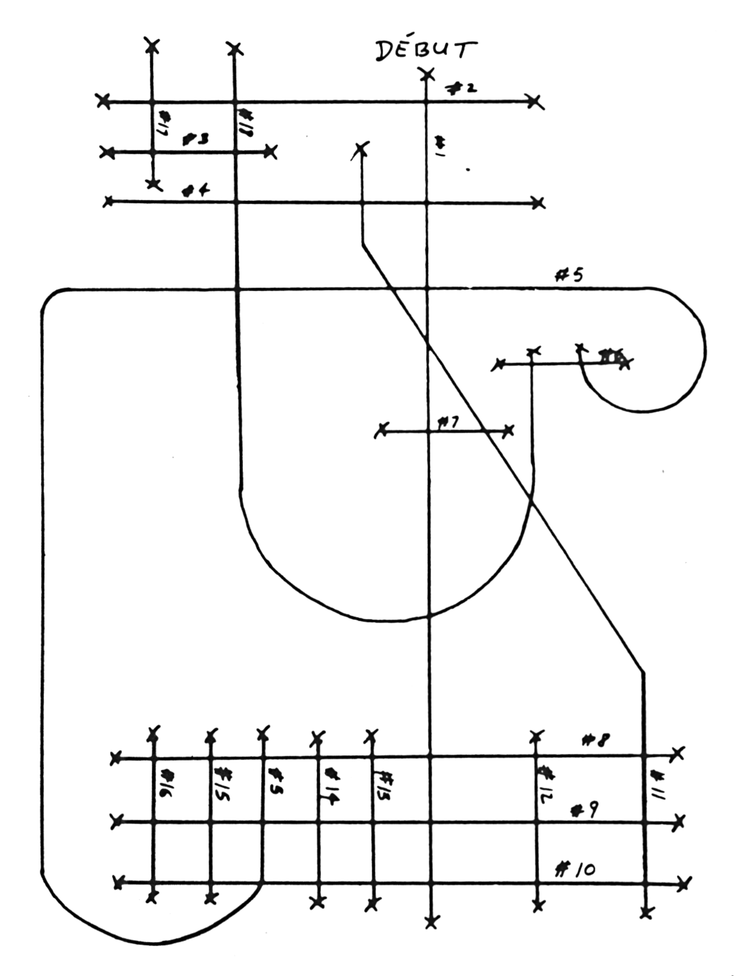
ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR LE JEU.
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(21);"SAUT MOTOCYCLISTE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
50 DIM I2(14),I$(84)
90 I$="BRAS.DBRAS.GJAMB.DJAMB.GDOS   COU   CRANE COTES GENOU NUQUE "
100 I$=I$+"FIGUREBASSINFIERTEMOTO  "
110 T=.1
130 T2=0
140 T3=0
150 PRINT "NOUS SOMMES A LA SCENE DU GRAND SAUT A MOTO!"
160 INPUT "COMBIEN DE BUS ALLEZ VOUS ESSAYER DE SAUTER";N
170 J=N*15
180 PRINT N;"BUS!  CA FAIT";J;"PIEDS!"
190 INPUT "QUEL ANGLE DE RAMPE ALLEZ VOUS UTILISER";A2
200 IF A2<90 AND A2>0 THEN 230
210 PRINT A2;"DEGRES?  C'EST IMPOSSIBLE.  ALLONS, "
220 GOTO 190
230 A=A2*.01745
240 INPUT "A QUELLE VITESSE ALLEZ-VOUS QUITTER LA RAMPE";S
250 PRINT:PRINT "*** B O N N E   C H A N C E ***":PRINT
260 IF S>0 THEN 300
270 PRINT "SAUT D'ENTRAINEMENT!"
280 PRINT "OK, CETTE FOIS CI ";
290 GOTO 240
300 H=6
310 D=0
320 G=6
330 R2=0
340 S2=0
350 S=S*1.5
360 PRINT "LE VOILA QUI PART!!!!"
380 S=S-S2
390 F=S*T
400 D2=F*COS(A)
410 R=F*SIN(A)
420 R2=R2+(32*T)
430 R3=R2*T
440 H=H+R-R3
450 D=D+D2
460 PRINT "*";
480 S2=(S/120)*32*T
490 IF D>=J THEN G=G-R
510 IF G<=0 THEN G=0
520 IF H>G THEN 380
530 IF D<J THEN 600
540 IF D>J+20 THEN 640
550 L=((D-J)/30)+RND(1)
560 IF L>.8 THEN 650
570 PRINT "IL L'A FAIT! BEAU SAUT,TUEUR!"
580 T2=T2+1
590 GOTO 920
600 PRINT "IL EST SORTI COURT DE LA RAMPE ....."
620 L2=INT((((J-D)/5)*2)+(RND(1)*5)+.5)
630 GOTO 670
640 PRINT "IL A SAUTE TROP LOIN!"
650 PRINT "IL A RATE LA RAMPE."
660 L2=INT(((D+20-J)/20)+(RND(1)*5))
670 PRINT "IL DOIT ETRE TOUCHE......"
680 FOR K=1 TO 14
690 I2(K)=K
700 NEXT K
710 K2=14
720 IF L2>14 THEN L2=14
730 IF L2<=0 THEN L2=1
760 FOR K=1 TO L2
770 V=INT(RND(1)*1000)
780 V=(V-(INT(V/K2)*K2))+1
790 H2=I2(V)
800 I2(V)=I2(K2)
810 I2(K2)=H2
820 K2=K2-1
830 NEXT K
840 PRINT "ET BIEN,LE TUEUR, LE DOCTEUR A DIT QUE TU T'ETAIÇ CASSE LES:"
860 FOR K=(15-L2) TO 14
880 P=(6*I2(K))-5
890 A$=MID$(I$,P,6)
900 PRINT A$
910 NEXT K
920 T3=T3+1
930 PRINT:INPUT "VOULEZ REJOUER";A$
940 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN PRINT:PRINT:GOTO 160
950 PRINT "VOUS EN AVEZ REUSSI";T2;"SUR";T3;"TENTATIVES."
960 PRINT "SOYEZ PRUDENT,MAINTENANT."
970 PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR FINIR LE JEU. ";XX$
980 END
```

Nomad (Nomade)

« Grand-mère nomade » est quelqu'un qui ne sait vraiment pas où elle veut habiter, et elle change de maison à chaque partie. Elle vous envoie alors un télégramme pour que vous lui rendiez visite. Le but de ce jeu est de vous frayer un chemin à travers les rues de Garbonzo-Ville vers la maison de grand-mère. Pour plus de détails, reportez-vous au jeu. On vous donne une carte de Garbonzo-Ville.

Nomade a été écrit par Steve Trapp et est paru pour la première fois dans *Creative Computing*, sept.-oct. 1977.




```
Ok
RUN

                    NOMADE
              CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES REGLES? OUI

GRAND-MERE NOMADE EST UNE CHARMANTE VIEILLE DAME QUI
NE SAIT PAS VRAIMENT OU ELLE VEUT VIVRE.
ELLE HABITE QUELQUE PART DANS GARBONZO VILLE
A L'INTERSECTION DE DEUX RUES.

AU DEBUT, LE FACTEUR VOUS DONNE UN TELEGRAMME ECRIT PAR
GRAND-MERE QUI VOUS DIT OU ELLE VIT.
(JE VOUS LE LIRAI).

VOUS PARTEZ DE LRAC NILKNARF NAMGREB LODGE.
DE LA VOUS ALLEZ VERS LA MAISON DE GRAND-MERE.

VOUS ESSAYEZ D'Y PARVENIR SANS:
ACCIDENTS
CONTRAVENTIONS
PNEUS CREVES
PANNES D'ESSENCE
ARRIVER A UN CUL-DE-SAC

IL Y A HUIT POLICIERS QUI FONT RESPECTER LA LOI
A GARBONZO VILLE.

ENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

IL Y A AUSSI DEUX IVROGNES DANS LES RUES DE GARBONZO
VILLE.

SI UN AGENT DE POLICE PREND UN IVROGNE, IL DOIT
TEMOIGNER A LA COUR
(CE QUI DURE LE RESTE DE LA PARTIE)

SI UN CONDUCTEUR SAOUL VOUS EMBOUTIT, VOUS PERDEZ.

A CHAQUE CROISEMENT, JE VOUS DIRAI:
DANS QUELLE DIRECTION VOUS ALLEZ
QUELLE ROUTE VOUS SUIVEZ
QUELLE ROUTE VOUS RENCONTREZ

JE VOUS DEMANDERAI:
DANS QUELLE DIRECTION VOUS VOULEZ ALLER
VOTRE VITESSE (EN MILES PAR HEURE)

UN AUTOPONT N'EST PAS UN CROISEMENT,
ET CE N'EST PAS ANNONCE.

*C'EST TOUT*

QUEL EST VOTRE NOM? JACQUES

*** BONNE CHANCE ***

CHER(E) JACQUES,
COMMENT VAS-TU? J'HABITE A L'INTERSECTION
DES RUES # 5  & # 10 !!!
VIENS VITE.
                 BONS BAISERS,
                     GRAND-MERE
((TELEGRAMME . TELEGRAMME PTT.))


ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 2
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 40

ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 4
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 40

ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 5
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 40
```

```
ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 11
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 40

ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 7
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 60
*** DEPASSEMENT DE LIMITE DE VITESSE ***
SANS CONSEQUENCE

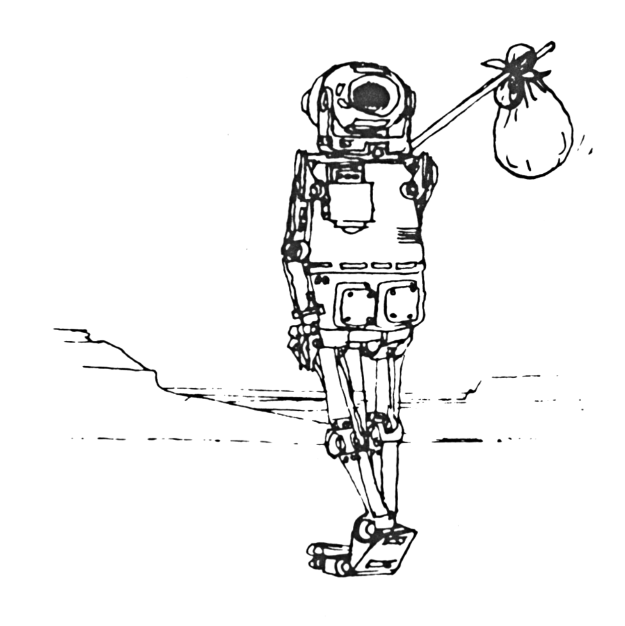
ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 8
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 50

ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 9
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? A
VITESSE? 50

ALLANT VERS LE SUD SUR LA ROUTE # 1
JONCTION: ROUTE # 1  & # 10
AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER? D
VITESSE? 40
UN AUTOBUS VIENT D'ECRABOUILLER VOTRE VOITURE

VOULEZ VOUS ENCORE JOUER? NON

*** AU REVOIR ***
Ok
```



```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"NOMADE"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
1160 DIM K$(30),D(2,2),R(30,30),E(30,30),P(8,2),C(30)
1170 DIM W(30)
1180 DIM N$(30)
1190 REM SOUS-PROGRAMME REGLES
1200 GOSUB 3340
1210 REM NOMBRES ALEATOIRES
1220 DEF FNA(X)=INT(RND(1)*X)+1
1230 REM #  ROUTES
1240 READ N
1250 FOR R=1 TO N
1260 REM #  INTERSECTIONS
1270 READ Q
1280 C(R)=ABS(Q)
1290 IF Q<0 THEN 1320
1300 W(R)=1
1310 GOTO 1330
1320 W(R)=-1
1330 REM DIREC, ROUTE
1340 FOR J=1 TO C(R)
1350 READ E(R,J),R(R,J)
1360 NEXT J
1370 NEXT R
1380 REM NOM?
1390 PRINT "QUEL EST VOTRE NOM";
1400 INPUT N$
1410 REM COMMENTAIRES DE DEBUT
1420 PRINT
1430 PRINT "*** BONNE CHANCE ***"
1440 REM MAISON DE GRAND-MERE
1450 H1=FNA(N)
1460 H2=FNA(C(H1))
1470 REM CONDUCTEURS SAOULS
1490 REM POLICE
1500 FOR A=1 TO 8
1510 P(A,1)=FNA(N)
1520 P(A,2)=FNA(C(P(A,1)))
1530 NEXT A
1540 REM LRAC NILKNARF NAMGREB LODGE
1550 R=1
1560 J=0
1570 I=1
1580 REM SOUS-PROGRAMME CHECK
1590 GOSUB 2520
1600 REM SOUS-PROGRAMME TELEGRAMME
1610 GOSUB 2570
1620 REM  INCREMENTE
1630 J=J+I
1640 REM  DES REPARATIONS?
1650 IF FNA(10)=1 THEN 2940
1660 REM CUL-DE-SAC?
1670 IF J>C(R) OR J=0 THEN 3060
1680 REM DIRECTION
1690 IF I=-1 THEN 1720
1700 D=E(R,J)
1710 GOTO 1730
1720 D=9-E(R,J)
1730 REM CROISEMENT
1740 C=R(R,J)
1750 REM LIGNE DROITE
1760 PRINT
1770 REM SOUS-PROGRAMME *DIREC, ROUTE* PRINT
1780 GOSUB 2680
1790 REM CHEZ GRAND-MERE?
1800 IF H1=R AND R(R,J)=R(H1,H2) THEN 2880
1810 IF H1=R(R,J) AND R=R(H1,H2) THEN 2880
1820 REM JONCTION
1830 PRINT "JONCTION: ROUTE #";R;" & #";C
1840 REM DEMANDE SUR QUELLE ROUTE TOURNER
1850 PRINT "AVANCER, GAUCHE, DROITE OU RECULER";
1860 INPUT I$
1880 IF LEFT$(I$,1)="A" THEN 2080
1890 IF LEFT$(I$,1)="G" THEN 1970
1900 IF LEFT$(I$,1)="D" THEN 1990
1910 IF LEFT$(I$,1)="R" THEN 1950
1920 REM ERREUR
1930 PRINT "*** ERREUR ***"
1940 GOTO 1850
1950 I=1*I
1960 GOTO 2080
1970 I=W(R)*I
1980 GOTO 2000
1990 I=-1*W(R)*I
2000 FOR A=1 TO C(C)
2010 IF R(C,A)=R THEN 2040
2020 NEXT A
2030 GOTO 4210
2040 R=C
2050 J=A
2060 REM OSER?
2070 IF FNA(4)=1 THEN 2360
2080 REM VITESSE
2090 PRINT "VITESSE";
2100 INPUT S
2110 REM ACCIDENT DANGEREUX
2120 IF S>100 THEN 3190
2130 IF S<30 THEN 3220
2140 REM ILLEGAL?
2150 IF S>55 THEN 3090
2160 CONDUCTEURS SAOULS
2170 FOR A=1 TO 2
2180 IF D(A,1)=0 THEN 2210
2190 D(A,1)=FNA(N)
2200 D(A,2)=FNA(C(D(A,1)))
2210 NEXT A
2220 REM ACCIDENT AVEC UN CONDUCTEUR SAOUL
2230 FOR A=1 TO 2
2240 IF D(A,1)=0 THEN 2270
2250 IF D(A,1)=R AND R(R,J)=R(D(A,1),D(A,2)) THEN 2910
2260 IF D(A,1)=R(R,J) AND R(D(A,1),D(A,2))=R THEN 2910
2270 NEXT A
2280 REM LE CONDUCTEUR EST-IL PRIS?
2290 FOR A=1 TO 2
2300 IF D(A,1)=0 THEN 2340
2310 FOR B=1 TO 8
2320 IF D(A,1)=P(B,1) AND D(A,2)=P(B,2) THEN 2400
2330 NEXT B
2340 NEXT A
```

```
2350 GOTO 1620
2360 REM VITESSE OSEE PRINT
2370 ON FNA(3) GOTO 2380,2400,2420
2380 PRINT "JE VOUS DEFIE A LA COURSE ** (CASSE-COU)"
2390 GOTO 2430
2400 PRINT "*DEPASSER LA LIMITATION DE VITESSE* C'EST AMUSANT"
2410 GOTO 2430
2420 PRINT "*VITESE*   JE VOUS DEFIE   *VITESSE*   JE VOUS DEFIE"
2430 GOTO 2080
2440 REM UN IVROGNE A ETE PRIS
2450 PRINT "UN CONDUCTEUR SAOUL A ETE PRIS. LE POLICIER QUI"
2460 PRINT "L'A ARRETE TEMOIGNERA A LA COUR PENDANT LE "
2470 PRINT "RESTE DE LA PARTIE."
2480 PRINT
2490 D(A,1)=0:D(A,2)=0:P(B,1)=0:P(B,2)=0
2500 GOTO 1620
2510 REM CHECK
2520 FOR A=1 TO 8
2530 IF H1=P(A,1) AND R(H1,H2)=R(P(A,1),P(A,2)) THEN 1440
2540 IF H1=R(P(A,1),P(A,2)) AND R(H1,H2)=P(A,1) THEN 1440
2550 NEXT A
2560 RETURN
2570 REM IMPRESSION DU TELEGRAMME
2580 PRINT
2590 PRINT "CHER(E) ";N$;","
2600 PRINT "COMMENT VAS-TU? J'HABITE A L'INTERSECTION"
2610 PRINT "DES RUES #";H1;" & #";R(H1,H2);"!!!"
2620 PRINT "VIENS VITE."
2630 PRINT "              BONS BAISERS,"
2640 PRINT "                 GRAND-MERE"
2650 PRINT "((TELEGRAMME . TELEGRAMME PTT.))"
2660 PRINT
2670 RETURN
2680 REM *DIREC, ROUTE* IMPRESSION
2690 PRINT "ALLANT VERS ";
2700 ON D GOTO 2710,2730,2750,2770,2790,2810,2830,2850
2710 PRINT "LE NORD";
2720 GOTO 2860
2730 PRINT "L'OUEST";
2740 GOTO 2860
2750 PRINT "LE NORD-EST";
2760 GOTO 2860
2770 PRINT "LE SUD-EST";
2780 GOTO 2860
2790 PRINT "LE NORD-OUEST";
2800 GOTO 2860
2810 PRINT "LE SUD-OUEST";
2820 GOTO 2860
2830 PRINT "L'EST";
2840 GOTO 2860
2850 PRINT "LE SUD";
2860 PRINT " SUR LA ROUTE #";R
2872 RETURN
2880 REM CHEZ GRAND-MERE *IMPRESSION*
2890 PRINT "VOUS ETES PARVENUS A LA MAISON DE GRAND-MERE!!!"
2900 GOTO 3240
2910 REM UN IVROGNE EMBOUTIT VOTRE VOITURE
2920 PRINT "BANG!!!!-UN IVROGNE VIENT D'EMBOUTIR VOTRE VOITURE"
2930 GOTO 3240
2940 REM INCIDENTS *PRINT-UP*
2950 ON FNA(5) GOTO 2960,2980,3000,3020,3040
2960 PRINT "PNEU CREVE"
2970 GOTO 3050
2980 PRINT "VOUS AVEZ COULE UNE BIELLE"
2990 GOTO 3050
3000 PRINT "*** PANNE D'ESSENCE ***"
3010 GOTO 3050
3020 PRINT "UN AUTOBUS VIENT D'ECRABOUILLER VOTRE VOITURE"
3030 GOTO 3050
3040 PRINT "UN BOULEDOGUE A MORDU UN DE VOS PNEUS"
3050 GOTO 3240
3060 REM CUL-DE-SAC
3070 PRINT "*** CUL-DE-SAC ***"
3080 GOTO 3240
3090 REM DEPASSEMENT DE LIMITE DE VITESSE
3100 PRINT "*** DEPASSEMENT DE LIMITE DE VITESSE ***"
3110 REM PRIS PAR LA POLICE?
3120 FOR X=1 TO 8
3130 IF P(X,1)=R AND P(X,1)=J THEN 3170
3140 NEXT X
3150 PRINT "SANS CONSEQUENCE"
3160 GOTO 2160
3170 PRINT "LA POLICE VOUS A PRIS EN FLAGRANT DELIT!!"
3180 GOTO 3240
3190 REM TROP VITE *ACCIDENT*
3200 PRINT "BING-BANG...VOUS ALLIEZ TROP VITE..ACCIDENT"
3210 GOTO 3240
3220 REM TROP LENT *ACCIDENT*
3230 PRINT "-*<(KRUNCH)>*-  TROP LENT...LA VOITURE DE DERRIERE VOUS ENFONCE!"
3240 REM ENCORE??
3250 PRINT
3260 PRINT "VOULEZ VOUS ENCORE JOUER";
3270 INPUT I$
3290 IF LEFT$(I$,1)="O" THEN 1380
3300 REM  COMMENTAIRES DE FIN DE JEU
3310 PRINT
3320 PRINT "*** AU REVOIR ***"
3330 GOTO 4210
3340 REM REGLES?
3350 PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES";
3360 INPUT I$
3380 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 3950
3390 PRINT CHR$(26)
3400 PRINT "GRAND-MERE NOMADE EST UNE CHARMANTE VIEILLE DAME QUI"
3410 PRINT "NE SAIT PAS VRAIMENT OU ELLE VEUT VIVRE."
3420 PRINT "ELLE HABITE QUELQUE PART DANS GARBONZO VILLE"
3430 PRINT "A L'INTERSECTION DE DEUX RUES."
3440 PRINT
3450 PRINT "AU DEBUT, LE FACTEUR VOUS DONNE UN TELEGRAMME ECRIT PAR"
3460 PRINT "GRAND-MERE QUI VOUS DIT OU ELLE VIT."
3470 PRINT "(JE VOUS LE LIRAI)."
3480 PRINT
3490 PRINT "VOUS PARTEZ DE LRAC NILKNARF NAMGREB LODGE."
3500 PRINT "DE LAAAAAA VOUS ALLEZ VERS LA MAISON DE GRAND-MERE."
3510 PRINT
3520 PRINT "VOUS ESSAYEZ D'Y PARVENIR SANS:"
3530 PRINT "ACCIDENTS"
3540 PRINT "CONTRAVENTIONS"
3550 PRINT "PNEUS CREVES"
3560 PRINT "PANNES D'ESSENCE"
3570 PRINT "ARRIVER A UN CUL-DE-SAC"
3580 PRINT
3590 PRINT "IL Y A HUIT POLICIERS QUI FONT RESPECTER LA LOI"
3600 PRINT "A GARBONZO VILLE."
3610 GOSUB 50000
3620 PRINT "IL Y A AUSSI DEUX IVROGNES DANS LES RUES DE GARBONZO"
3630 PRINT "VILLE."
3640 PRINT
3650 PRINT "SI UN AGENT DE POLICE PREND UN IVROGNE, IL DOIT"
3660 PRINT "TEMOIGNER A LA COUR "
3670 PRINT "(CE QUI DURE LE RESTE DE LA PARTIE)"
3680 PRINT
3690 PRINT "SI UN CONDUCTEUR SAOUL VOUS EMBOUTIT, VOUS PERDEZ."
3700 PRINT
3810 PRINT "A CHAQUE CROISEMENT, JE VOUS DIRAI:"
3820 PRINT "DANS QUELLE DIRECTION VOUS ALLEZ"
3830 PRINT "QUELLE ROUTE VOUS SUIVEZ"
3840 PRINT "QUELLE ROUTE VOUS RENCONTREZ"
3850 PRINT
3860 PRINT "JE VOUS DEMANDERAI:"
3870 PRINT "DANS QUELLE DIRECTION VOUS VOULEZ ALLER "
3880 PRENT "VOTRE VITESSE (IN MILES PAR HEURE)"
3890 PRINT
3900 PRINT "UN AUTOPONT N'EST PAS UN CROISEMENT,"
3910 PRINT "ET CE N'EST PAS ANNONCE."
3920 PRINT
3930 PRINT "*C'EST TOUT*"
3940 PRINT
3950 RETURN
3960 REM DATA LINES
3970 DATA 18
3980 DATA -8,8,2,8,4,8,5,8,11,8,7,8,8,8,9,8,10
3990 DATA 3,7,17,7,18,7,1
4000 DATA 2,7,17,7,18
4010 DATA 3,7,18,7,11,7,1
4020 DATA 7,8,8,8,9,8,10,7,18,7,11,7,1,1,6
4030 DATA -2,7,18,7,5
4040 DATA 2,7,1,7,11
4050 DATA 8,7,16,7,15,7,5,7,14,7,13,7,1,7,12,7,11
4060 DATA 8,7,16,7,15,7,5,7,14,7,13,7,1,7,12,7,11
4070 DATA 8,7,16,7,15,7,5,7,14,7,13,7,1,7,12,7,11
4080 DATA -7,4,4,4,5,4,1,4,7,8,8,8,9,8,10
4090 DATA -3,8,8,8,9,8,10
4100 DATA -3,8,8,8,9,8,10
4110 DATA -3,8,8,8,9,8,10
4120 DATA -3,8,8,8,9,8,10
4130 DATA -3,8,8,8,9,8,10
4140 DATA -2,8,2,8,3
4150 DATA -5,8,2,8,3,8,4,8,5,1,6
4160 DATA 0,0,0,0,0,0,0
4210 END
50000 PRINT:LINE INPUT "ENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
50010 PRINT CHR$(26)
50020 RETURN
```

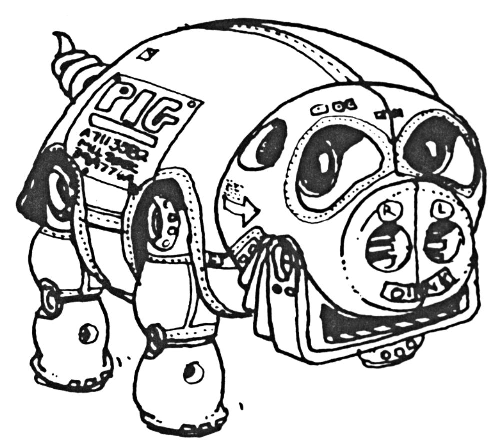
Not One (Pas-un-de-plus)

Ce jeu, aussi connu sous le nom du « Petit Cochon », se joue à deux, avec une paire de dés. Il comporte dix rounds, constitué chacun d'un tour pour chaque joueur. Le score final de chaque joueur est obtenu en additionnant le score obtenu lors de chaque round. Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé.

A chaque tour, le joueur lance les deux dés autant de fois qu'il le veut (au moins une fois). Si au cours d'un des lancers, la somme des chiffres apparaissant sur les deux dés est la même que celle du premier lancer, le score pour ce round est zéro. Le joueur cède alors le tour à son adversaire. Dans le cas contraire, le score est le total de toutes les sommes obtenues à chaque lancer. Après chaque lancer réussi, le joueur décide s'il lance une nouvelle fois ou non les dés.

L'ordinateur joue étonnamment bien. Pour le vaincre, il vous faut quelques connaissances en probabilités, et un peu de chance de votre côté.

Ce jeu a été écrit pour un concours paru dans un numéro spécial de *Creative Computing.* L'auteur en est Robert Puopolo. Il parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mars-avril 1975.




```
RUN

                    PAS-UN-DE-PLUS

                  CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN NEW JERSEY


VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

LE JEU DU PAS-UN-DE-PLUS SE JOUE A DEUX
JOUEURS ET AVEC UNE PAIRE DE DES. LE JEU SE
FAIT EN DIX ROUNDS,CHAQUE ROUND CONSISTANT EN
UN TOUR POUR CHACUN DES JOUEURS.LES JOUEURS
(VOUS MEME ET L'ORDINATEUR) AJOUTENT LE SCORE QU'
ILS ONT OBTENU A CHAQUE ROUND, ET LE JOUEUR QUI A
LE PLUS HAUT SCORE APRES DIX ROUNDS EST LE VAINQUEUR

A CHAQUE TOUR LE JOUEUR PEUT ROULER LES DEUX DES DE
1 A N FOIS. SI T1 EST LE TOTAL DES DES APRES LE TIEME
ROULE,ALORS LE SCORE DU JOUEUR POUR LE TOUR EST
T(1)+T(2)+T(3)+........+T(N).  MALGRE TOUT,
ET VOILA L'ASTUCE,SI UN QUELCONQUE T(I) EST EGAL A T(1) ALORS
LE TOUR EST PERDU ET SON SCORE POUR CE TOUR EST ZERO.
APRES CHAQUE ROULE NON EGAL A T(1),LE JOUEUR PEUT DECIDER
DE ROULER A NOUVEAU OU D'ARRETER ET DE GARDER LE SCORE
DEJA OBTENU.

ROUND 1
--------
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 12
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? NON

                    JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 10
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 12
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 10
L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!

VOUS: 54      ORDINATEUR: 0

ROUND 2
--------
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

                    JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 3
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 10
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 4
ROULE DE L'ORDINATEUR # 7: 11
ROULE DE L'ORDINATEUR # 8: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 9: 5

ORDINATEUR: 63                VOUS: 54

ROUND 3
--------
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

                    JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 2
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 5
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 3
ROULE DE L'ORDINATEUR # 7: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 8: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 9: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 10: 3
ROULE DE L'ORDINATEUR # 11: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 12: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 13: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 14: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 15: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 16: 2
L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!

ORDINATEUR: 63                VOUS: 54

ROUND 4
--------
 8
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 11
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 11
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 5
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 2
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? NON


                    JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 5
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 5
L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!

VOUS: 117      ORDINATEUR: 63

ROUND 5
--------
 5
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
```

```
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 3
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 2
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 2
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 7
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 5
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 9
L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!

VOUS: 117      ORDINATEUR: 63

ROUND 6
--------
 3
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 3
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 2
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 5
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 8

VOUS: 117      ORDINATEUR: 97

ROUND 7
--------
 9
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 10
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 11
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 8
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? NON

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 10
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 3
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 5

VOUS: 159      ORDINATEUR: 136

ROUND 8
--------
 6
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 5
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 8
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 12
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 6
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 10
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 5
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 2
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 7: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 8: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 9: 7

ORDINATEUR: 198          VOUS: 159

ROUND 9
--------
 10
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 10
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 7
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 6
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 11
ROULE DE L'ORDINATEUR # 6: 5

ORDINATEUR: 241          VOUS: 159

ROUND 10
--------
 5
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 4
VOUS ROULEZ A NOUVEAU? OUI
 5
VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND.

               JEU DE L'ORDINATEUR:

ROULE DE L'ORDINATEUR # 1: 3
ROULE DE L'ORDINATEUR # 2: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 3: 9
ROULE DE L'ORDINATEUR # 4: 8
ROULE DE L'ORDINATEUR # 5: 3
L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!

SCORE FINAL
-----------
ORDINATEUR: 241          VOUS: 159

RESUME DES SCORES
===============
ROUND          VOUS      ORDINATEUR
-----          ----      ----------
  1             54           0
  2              0          63
  3              0           0
  4             63           0
  5              0           0
  6              0          34
  7             42          39
  8              0          62
  9              0          43
 10              0           0

TOTALS:        159         241

VOUS REJOUEZ? NON

ROUND 1
--------
 3
```

```
2 PRINT CHR$(26)
3 PRINT TAB(26);"PAS-UN-DE-PLUS":PRINT
5 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
6 PRINT TAB(19);"MORRISTOWN NEW JERSEY"
7 PRINT:PRINT:PRINT
10 DIM T(50),R(10),C(10),L(12)
15 INPUT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";A$
20 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 35
25 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 100
30 PRINT:PRINT "REPONDEZ OUI OU NON!!":PRINT:GOTO 15
35 PRINT:PRINT"LE JEU DU PAS-UN-DE-PLUS SE JOUE A DEUX"
40 PRINT"JOUEURS ET AVEC UNE PAIRE DE DES. LE JEU SE"
45 PRINT"FAIT EN DIX ROUNDS,CHAQUE ROUND CONSISTANT EN"
50 PRINT"UN TOUR POUR CHACUN DES JOUEURS.LES JOUEURS"
55 PRINT"(VOUS MEME ET L'ORDINATEUR) AJOUTENT LE SCORE QU'"
60 PRINT"ILS ONT OBTENU A CHAQUE ROUND, ET LE JOUEUR QUI A "
62 PRINT"LE PLUS HAUT SCORE APRES DIX ROUNDS EST LE VAINQUEUR":PRINT
67 PRINT"A CHAQUE TOUR LE JOUEUR PEUT ROULER LES DEUX DES DE "
69 PRINT "1 A N FOIS. SI T1 EST LE TOTAL DES DES APRES LE TIEME"
72 PRINT"ROULE,ALORS LE SCORE DU JOUEUR POUR LE TOUR EST"
75 PRINT "T(1)+T(2)+T(3)+........+T(N).  MALGRE TOUT,"
77 PRINT"ET VOILA L'ASTUCE,SI UN QUELCONQUE T(I) EST EGAL A T(1) ALORS"
80 PRINT"LE TOUR EST PERDU ET SON SCORE POUR CE TOUR EST ZERO."
82 PRINT"APRES CHAQUE ROULE NON EGAL A T(1),LE JOUEUR PEUT DECIDER"
88 PRINT"DE ROULER A NOUVEAU OU D'ARRETER ET DE GARDER LE SCORE"
90 PRINT"DEJA OBTENU."
100 FOR T=1 TO 10:PRINT:PRINT "ROUND";T:PRINT "--------"
110 X=X+1:R1=INT(6*RND(1))+1
115 R2=INT(6*RND(1))+1:PRINT R1+R2
120 IF X>1 THEN 130
125 T(1)=R1+R2:GOTO 135
130 T(X)=R1+R2
131 IF T(1)<>T(X) THEN  135
132 PRINT"VOUS AVEZ EU ZERO POUR CE ROUND."
133 X=0:T1=0:GOTO 200
135 T1=T1+T(X)
140 INPUT "VOUS ROULEZ A NOUVEAU";B$
145 IF LEFT$(B$,1)="O" THEN 110
150 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN R(T)=T1:X=0:T1=0:FOR A=1 TO 50:T(A)=0:NEXT:GOTO 200
160 PRINT:PRINT "REPONDEZ OUI OU NON!!":PRINT: GOTO 140
200 PRINT:PRINT TAB(15);"JEU DE L'ORDINATEUR:":PRINT
201 RESTORE
202 R1=INT(6*RND(1))+1:R2=INT(6*RND(1))+1
204 FOR D=2 TO R1+R2:READ L(D):NEXT:D=R1+R2
205 FOR C=1 TO L(D):IF C=1 THEN 215
210 R1=INT(6*RND(1))+1:R2=INT(6*RND(1))+1
215 PRINT "ROULE DE L'ORDINATEUR #";C;CHR$(8);":";R1+R2
220 IF C>1 THEN 230
225 T(1)=R1+R2:GOTO 242
230 T(C)=R1+R2
235 IF T(C)<>T(1) GOTO 242
236 PRINT"L'ORDINATEUR A EU ZERO A CE TOUR!!"
237 T1=0:GOTO 245
242 T1=T1+T(C):NEXT C
245 C(T)=T1:T1=0:X=0
250 C2=C2+C(T):C1=C1+R(T)
253 PRINT:FOR B=1 TO 50:T(B)=0:NEXT
255 IF T=10 THEN PRINT "SCORE FINAL":PRINT "-----------"
260 IF C2<C1 THEN 270
263 PRINT"ORDINATEUR:";C2,"VOUS:";C1:GOTO 300
270 PRINT "VOUS:";C1,"ORDINATEUR:";C2
300 NEXT T
305 DATA 18,18,9,9,6,6,6,9,9,18,18
310 PRINT:PRINT "RESUME DES SCORES":PRINT "==============="
315 PRINT "ROUND";TAB(15);"VOUS";TAB(25);"ORDINATEUR"
316 PRINT "-----";TAB(15);"----";TAB(25);"----------"
320 FOR E=1 TO 10:PRINT USING" ##            ###          ###";E,R(E),C(E):NEXT
325 PRINT:PRINT "TOTALS: ";TAB(14);C1;TAB(26);C2:PRINT
330 INPUT "VOUS REJOUEZ";ANS$
340 IF LEFT$(ANS$,1)="0" THEN
341 FOR XX=1 TO 50:T(XX)=0:NEXT:
342 FOR XX=1 TO 10:R(XX)=0:C(XX)=0:NEXT
343 FOR XX=1 TO 12:L(XX)=0:NEXT:C1=0:C2=0:GOTO 100 ELSE END
```

Obstacle

Ce jeu est un parcours jonché d'obstacles, il a pour support une grille 9 par 40.

La voiture est représentée par une étoile; les obstacles sont des murs; les « blancs » sont les endroits où la voiture peut rouler. La voiture ne doit pas « traverser » un mur ou occuper une position déjà prise par un mur ou un obstacle. Le « D », en haut à gauche de la grille, représente le point de départ, le « F » en bas à droite, le point d'arrivée que la voiture doit franchir sans avoir « traversé » d'obstacles pour gagner. Le temps de parcours est alors évalué.

Voici le fonctionnement du programme, ligne par ligne :

Ligne 610 : Les dimensions de la matrice M sont entrées, 15 lignes, 50 colonnes. (Ces dimensions laissent une bonne marge en cas de modifications.)

Les lignes 620-680 initialisent toutes les variables nécessaires.

Lignes 700-780 : Un générateur de nombres aléatoires régit la position des obstacles, I et J sont respectivement la ligne et la colonne de la matrice, et R1 un nombre aléatoire. La ligne 720 engendre un nombre aléatoire compris entre 0 et 1, le multiplie par une densité de 1,2 (pour augmenter le facteur de densité en repoussant la virgule), et ôte tout ce qui se trouve à la droite de la virgule dans le chiffre décimal. R1 prend alors les valeurs 0 ou 1. La valeur 0 correspond à un espace dans la matrice M (I, J), la valeur 1 à un point d'exclamation.

Les lignes 840 et 850 fixent l'emplacement des murs.

La ligne stocke les valeurs de I et J dans K et L. Après l'exécution du programme d'impression, I et J reprennent les valeurs précédemment stockées dans K et L, ligne 970.

Les lignes 910-960 utilisent une boucle For-Next (comme pour l'initialisation) et permettent l'impression des caractères dont les valeurs sont données par la matrice M; ligne 930 : la fonction CHR$ change les valeurs de la mémoire en leur caractère équivalent ASCII.

La ligne 990 vérifie si la voiture s'est déplacée en consultant D1. Si D1>0, elle choisit l'option adéquate et continue avec le programme principal. Si D1=0, elle propose soit un nouveau trajet, soit la fin du jeu, et exécute l'option respective.

La ligne 1130 vérifie si D1 est différent de 1. Dans ce cas, elle fait exécuter le programme de déplacement. Sinon, elle positionne la voiture au point (2,2) de la matrice et exécute le programme de déplacement.

```
RUN

                    OBSTACLE
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY

VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

LE BUT DE CE JEU EST DE DEPLACER VOTRE VOITURE '*'
EN PARTANT DE 'D' ET EN NAVIGUANT A TRAVERS LES OBSTACLES
'¶' & LES MURS '-' JUSQU'A L'ENDROIT MARQUE 'F'. VOUS DEVEZ
ARRIVER EN 'F' APRES LE NOMBRE EXACT D'ESPACE.

IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT DIAGONAL.
IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT DE DROITE A GAUCHE.

LA DIRECTION NO.1 EST LE HAUT.
LA DIRECTION NO.2 EST DE GAUCHE A DROITE.
LA DIRECTION NO.3 EST LE BAS.

LA VITESSE EST LE NOMBRE D'ESPACE DANS UNE DIRECTION DONNEE.
```



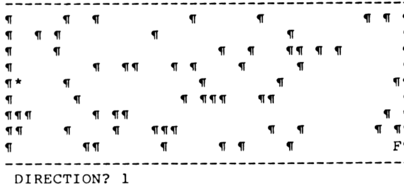
```
OPTION: (A = CONTINUER, B = NOUVEAU TRAJET, C = STOP)? A
DIRECTION? 3
VITESSE? 4
```

A la ligne 1080, commence le programme principal, 1100 demande la direction, 1110 vérifie à l'entrée de D si la direction est validée, la ligne 1120 entre la vitesse S, et 1130 initialise les compteurs de S1 et D1. Les lignes 1160-1180 contrôlent le programme de déplacement (le 1 va vers le haut, le 2 de droite à gauche, le 3 vers le bas).

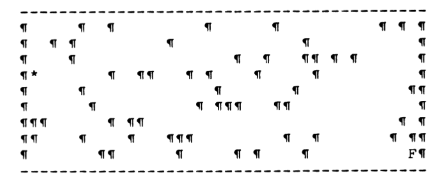
Les lignes 1190-1220 constituent le programme de déplacement dans le cas 1. La ligne 1190 enlève la voiture de la position qu'elle occupait précédemment en ne perdant pas de vue I et J. Les lignes 1200 et 1210 vérifient chaque caractère de position entre les points I, J et I-S, J pour un mur; si la voiture en rencontre un, le jeu est terminé. Dans le cas contraire, le déplacement est validé. La ligne 1220 attribue à la voiture la position I-1, J se rend à la ligne 1310 pour vérifier si la position 10,41 contient une voiture. Dans ce cas, vous avez gagné, et le programme exécute la fin du trajet. Sinon, le jeu n'est pas terminé, et le programme passe à la ligne 870 où débute le programme d'impression. La boucle s'arrête soit lorsque vous perdez (en vous écrasant contre un obstacle), soit lorsque la voiture atteint la position 10,41 de la matrice.

La ligne 1380 évalue le temps de traversée en divisant le nombre total de changements de direction par le nombre total de « blancs » recouverts, et le multiplie par 100. La ligne 1390 imprime le temps et les lignes 1400 et 1410 demandent si vous désirez rejouer.

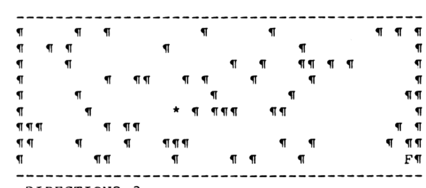
Le programme et ces commentaires sont de Eric Erickson.



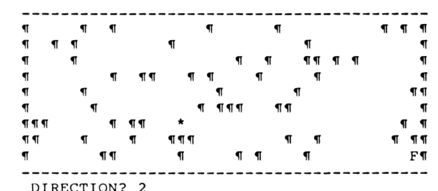
```
DIRECTION? 1
VITESSE? 1
```



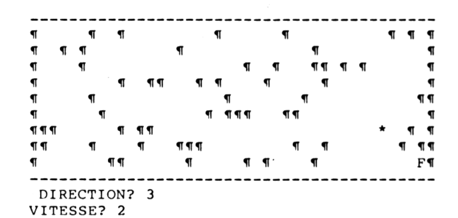
```
DIRECTION? 2
VITESSE? 8
```



```
DIRECTION? 3
VITESSE? 1
```



```
DIRECTION? 2
VITESSE? 20
```



```
------------------------------------------
¶     ¶  ¶         ¶      ¶          ¶ ¶ ¶
¶  ¶ ¶         ¶             ¶           ¶
¶    ¶                ¶  ¶   ¶¶ ¶ ¶      ¶
¶        ¶  ¶¶   ¶ ¶    ¶     ¶          ¶
¶     ¶             ¶       ¶           ¶¶
¶      ¶          ¶ ¶¶¶   ¶¶             ¶
¶¶¶      ¶ ¶¶                          ¶ ¶
¶¶    ¶    ¶   ¶¶¶         ¶  ¶       ¶ ¶¶
¶       ¶¶      ¶     ¶ ¶    ¶      *   F¶
------------------------------------------
 DIRECTION? 2
VITESSE? 4
VOUS AVEZ GAGNE!! ET VOTRE TEMPS EST 20.4082

AIMERIEZ-VOUS REJOUER? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26)"OBSTACLE"
20 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
150 REM VARIABLES          USAGE
160 REM ------------------------------------------------------------
170 REM   A1               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE '*'
180 REM   A2               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE ' '
190 REM   A3               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE '!'
200 REM   A4               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE 'S'
210 REM   A5               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE 'F'
220 REM   A6               VALEUR DECIMALE POUR LE CARACTERE '-'
230 REM   D                DIRECTION
240 REM   D1               NO.TOTAL DE TOURS PRIS
250 REM   I                MATRICE LIGNE
260 REM   J                INDICE DE LA MATRICE COLONNE
270 REM   K                SUPPORT DE PLACE POUR LA VARIABLE I
280 REM   L                SUPPORT DE PLACE POUR LA VARIABLE J
290 REM   M                MATRICE VARIABLE
300 REM   N$               ENTREE DES QUESTIONS OUI-NON
310 REM   R1               VARIABLE DU GENERATEUR DE VARIABLES ALEATOIRES
320 REM   S                VITESSE
330 REM   S1               COMPTEUR DE VITESSE TOTALE
340 REM   T                RATIO 'TEMPS' (D1/S1)*100
350 REM
360 REM                             PROGRAMME DEPART
370 REM
380 REM
390 REM          INSTRUCTIONS
400 REM
410 PRINT
420 PRINT
450 PRINT "VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS";:INPUT N$
455 PRINT
460 IF LEFT$(N$,1)<>"O" THEN 610
470 PRINT"LE BUT DE CE JEU EST DE DEPLACER VOTRE VOITURE '*'"
480 PRINT"EN PARTANT DE 'D' ET EN NAVIGUANT A TRAVERS LES OBSTACLES"
490 PRINT"'|' & LES MURS '-' JUSQU'A L'ENDROIT MARQUE 'F'. VOUS DEVEZ"
500 PRINT"ARRIVER EN 'F' APRES LE NOMBRE EXACT D'ESPACES."
505 PRINT
510 PRINT"IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT DIAGONAL."
520 PRINT"IL N'Y A PAS DE DEPLACEMENT DE DROITE A GAUCHE."
525 PRINT
530 PRINT"LA DIRECTION NO.1 EST LE HAUT."
540 PRINT "LA DIRECTION NO.2 EST DE GAUCHE A DROITE."
550 PRINT"LA DIRECTION NO.3 EST LE BAS."
560 PRINT
570 PRINT"LA VITESSE EST LE NOMBRE D'ESPACES DANS UNE DIRECTION DONNEE."
580 REM
590 REM             INITIALISATION
600 REM
610 DIM M(15,50)
620 A1=ASC("*")
630 A2=ASC("|")
640 A3=ASC(" ")
650 A4=ASC("D")
660 A5=ASC("F")
670 A6=ASC("-")
680 D1=0:S1=0
690 REM   *** NOTE - PROGRAMME D'ETABLISSEMENT DU TRAJET
700 FOR I=1 TO 10
710 FOR J=1 TO 42
720 R1=INT(RND(1)*1.2)
730 IF R1=0 THEN 760
740 M(I,J)=A2
750 GOTO 770
760 M(I,J)=A3
770 NEXT J
780 NEXT I
790 M(2,2)=A4
800 M(10,40)=A3
810 M(10,41)=A5
820 M(2,3)=A3
830 M(3,2)=A3
840 FOR I=1 TO 10:M(I,1)=A2:M(I,42)=A2:NEXT I
850 FOR J=1 TO 42:M(1,J)=A6:M(11,J)=A6:NEXT J
860 REM
870 REM        ** PROGRAMME D'IMPRESSION **
880 REM
890 K=I:L=J
900 PRINT
910 FOR I=1 TO 11
920 FOR J=1 TO 42
930 PRINT CHR$(M(I,J));
940 NEXT J
950 PRINT
960 NEXT I
970 I=K:J=L
980 REM         88 NOTE- OPTION NOUVEAU TRAJET**
990 IF D1>0 THEN 1080
1000 PRINT"OPTION: (A = CONTINUER, B = NOUVEAU TRAJET, C = STOP)";
1010 INPUT N$
1020 IF N$="A" THEN 1080
1030 IF N$="B" THEN 670
1040 IF N$="C" THEN 1420
1050 PRINT"OPTION INEXISTANTE."
1060 GOTO 1000
1070 REM
1080 REM           ** CORPS DU PROGRAMME PRINCIPAL **
1090 REM
1100 PRINT" DIRECTION";:INPUT D:D=INT(ABS(D))
1110 IF D<1 THEN 1100
1111 IF D>3 THEN 1100
1120 PRINT"VITESSE";:INPUT S:S=INT(ABS(S))
1130 D1=D1+1:S1=S1+S:IF D1<>1 THEN 1160
1140 REM        ** NOTE - LA VOITURE PART EN POSITION 2,2
1150 J=2:I=2
1160 IF D=1 THEN 1190
1170 IF D=2 THEN 1230
1180 IF D=3 THEN 1270
1190 M(I,J)=A3:REM      ** ELIMINATION DES CARACTERES INITIAUX **
1200 FOR C=1 TO S:I=ABS(I-1):IF M(I,J)=A2 THEN 1340
1210 IF M(I,J)=A6 THEN 1340
1215 NEXT C
1220 M(I,J)=A1: GOTO 1310
1230 M(I,J)=A3
1240 FOR C=1 TO S:J=J+1:IF M(I,J)=A2 THEN 1340
1250 IF M(I,J)=A6 THEN 1340
1255 NEXT C
1260 M(I,J)=A1: GOTO 1310
1270 M(I,J)=A3
1280 FOR C=1 TO S: I=I+1:IF M(I,J)=A2 THEN 1340
1290 IF M(I,J)=A6 THEN 1340
1295 NEXT C
1300 M(I,J)=A1
1310 REM      ** NOTE - VERIFICATION VICTOIRE**
1320 IF M(10,41)<>A1 THEN 870
1330 GOTO 1360
1340 PRINT"DEPLACEMENT IMPOSSIBLE...... VOUS PERDEZ!!":GOTO 1400
1350 REM
1360 REM        ** FIN DU PROGRAMME REN **
1370 REM
1380 T=(D1/S1)*100
1390 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!! ET VOTRE TEMPS EST";T
1400 PRINT:PRINT"AIMERIEZ-VOUS REJOUER";:INPUT N$
1410 IF LEFT$(N$,1)="O" THEN 670
1420 END
```

Octrix

Ceci est un jeu de cartes pour quatre joueurs ou bien trois joueurs plus l'ordinateur. Un jeu de trente-deux cartes est utilisé soit de l'as au huit dans chacune des quatre couleurs. Les trente-deux cartes sont toutes distribuées au début du jeu, soit huit par joueur. A chaque tour, chaque joueur se défait d'une carte en fonction des règles du jeu (voir ces règles au début de l'exemple). Soit la carte jouée la plus forte, soit la plus faible, remporte le tour. La notion de force est celle du bridge (Trèfle, Carreau, Cœur, Pique). Après huit tours, une nouvelle donne est distribuée et jouée de la même façon. La meilleure façon d'apprendre à jouer à Octrix est peut-être de jouer quelques tours avec l'ordinateur ou bien avec des amis et l'ordinateur. Observez ce qui se passera et avant longtemps vous serez capable de monter une stratégie de jeu raisonnable.

Octrix a été écrit par Rogers Hamilton.

```
                         OCTRIX
                   CREATIVE COMPUTING
                 MORRISTOWN, NEW JERSEY

REGLES DU JEU (O OU N)? OUI

  CECI EST UN JEU APPELE OCTRIX.CHAQUE JOUEUR RECOIT 8
CARTES MELANGEES,DE L'AS AU HUIT.LES CARTES SONT RANGEES
DANS L'ORDRE DU BRIDGE,DE TELLE SORTE QUE L'AS DE TREFLE EST
LA CARTE LA PLUS FAIBLE ET LE HUIT DE PIQUE LA PLUS FORTE.
LE BUT EST DE GAGNER LE PLUS DE TOURS POSSIBLES PARMI LES
HUIT.CHAQUE TOUR DETERMINE LES REGLES DE JEU DU SUIVANT.
SI LA CARTE LA PLUS FORTE ET LA CARTE LA PLUS FAIBLE SONT DE
LA MEME COULEUR(NOIRE OU ROUGE),LE JEU SUIVANT SERA CELUI DE LA
CARTE LA PLUS FORTE,SINON CELUI DE LA CARTE LA PLUS FAIBLE.
IL EST IMPORTANT DE BATIR UNE STRATEGIE AFIN DE GAGNER DES JEUX
DE MANIERE CONSECUTIVE CAR ON MARQUE 1 POINT POUR UN TOUR ,
4 POUR DEUX,9 POUR 3,JUSQU'A 64 POUR LES 8.

   REPONDEZ RAPIDEMENT AUX QUESTIONS,EN TAPANT LA CARTE QUE
VOUS VOULEZ JOUER GRACE A DEUX CARACTERES,LE PREMIER
CORRESPONDANT A LA VALEUR DE LA CARTE (A A 8) ET LE SECOND
CORREPONDANT A LA COULEUR (T,K,C,P).
    (POUR AVOIR VOS CARTES RESTANTES,TAPER UN 'P' COMME
    REPONSE A LA QUESTION :'QUELLE CARTE?')

VOILA,BONNE CHANCE!!

COMBIEN DE POINTS (O RENTRE LE NOMBRE HABITUEL DE 88)? O
COMBIEN DE JOUEURS? 3
RENTRER LE NOM DU JOUEUR # 1 ? JACQUES
RENTRER LE NOM DU JOUEUR # 2 ? CHRISTIAN
RENTRER LE NOM DU JOUEUR # 3 ? NASRI
PUIS-JE JOUER AUSSI (O OU N)? O

             LA MAIN DE JACQUES:

          TRE    CAR    COEU   PIQ
--------------------------------
¶A     ¶*     ¶      ¶      ¶  ¶A
¶2     ¶      ¶*     ¶      ¶* ¶2
¶3     ¶*     ¶      ¶      ¶  ¶3
¶4     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶4
¶5     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶5
¶6     ¶      ¶      ¶*     ¶  ¶6
¶7     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶7
¶8     ¶*     ¶      ¶*     ¶* ¶8
--------------------------------
                                          LA MAIN DE CHRISTIAN:
          TRE    CAR    COEU   PIQ
--------------------------------
¶A     ¶      ¶*     ¶      ¶* ¶A
¶2     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶2
¶3     ¶      ¶      ¶*     ¶  ¶3
¶4     ¶      ¶*     ¶      ¶  ¶4
¶5     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶5
¶6     ¶*     ¶      ¶      ¶  ¶6
¶7     ¶*     ¶      ¶*     ¶  ¶7
¶8     ¶      ¶*     ¶      ¶  ¶8
--------------------------------

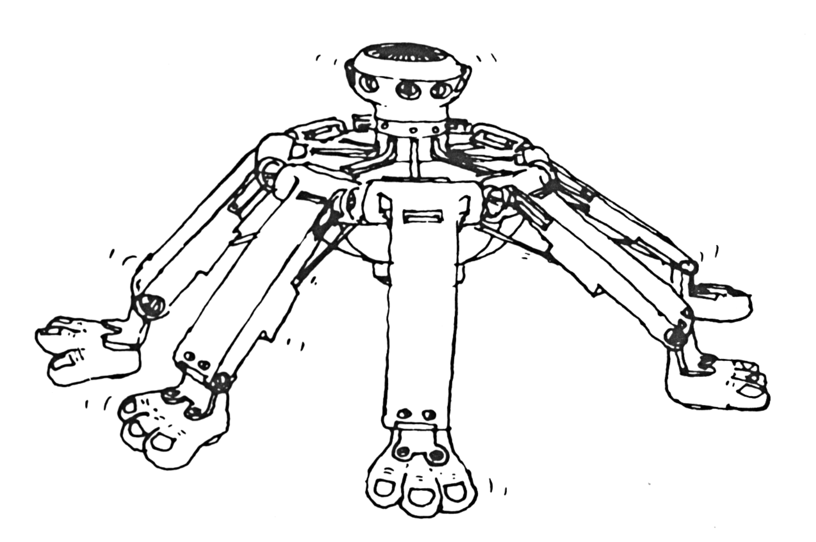
                                          LA MAIN DE NASRI:
          TRE    CAR    COEU   PIQ
--------------------------------
¶A     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶A
¶2     ¶*     ¶      ¶*     ¶  ¶2
¶3     ¶      ¶      ¶      ¶* ¶3
¶4     ¶*     ¶      ¶*     ¶  ¶4
¶5     ¶      ¶      ¶*     ¶  ¶5
¶6     ¶      ¶*     ¶      ¶  ¶6
¶7     ¶      ¶*     ¶      ¶  ¶7
¶8     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶8
--------------------------------
                                          LA MAIN DE L'ORDINATEUR:
          TRE    CAR    COEU   PIQ
--------------------------------
¶A     ¶      ¶      ¶*     ¶  ¶A
¶2     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶2
¶3     ¶      ¶*     ¶      ¶  ¶3
¶4     ¶      ¶      ¶      ¶* ¶4
¶5     ¶*     ¶*     ¶      ¶* ¶5
¶6     ¶      ¶      ¶      ¶* ¶6
¶7     ¶      ¶      ¶      ¶* ¶7
¶8     ¶      ¶      ¶      ¶  ¶8
--------------------------------

TOUR # 1 (LA CARTE LA PLUS FORTE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE HUIT DE TREFLE.
CHRISTIAN A JOUE LE SEPT DE TREFLE.
NASRI A JOUE LE QUATRE DE COEUR.
L'ORDINATEUR A JOUE LE CINQ DE PIQUE.
JACQUES A GAGNE LE TOUR # 1.

TOUR # 2 (LA CARTE LA PLUS FAIBLE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE AS DE TREFLE.
CHRISTIAN A JOUE LE TROIS DE COEUR.
NASRI A JOUE LE QUATRE DE TREFLE.
L'ORDINATEUR A JOUE LE AS DE COEUR.
JACQUES A GAGNE LE TOUR # 2.

TOUR # 3 (LA CARTE LA PLUS FORTE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE HUIT DE COEUR.
CHRISTIAN A JOUE LE HUIT DE CARREAU.
NASRI A JOUE LE CINQ DE COEUR.
L'ORDINATEUR A JOUE LE CINQ DE CARREAU.
JACQUES A GAGNE LE TOUR # 3.

TOUR # 4 (LA CARTE LA PLUS FORTE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
```



```
JACQUES A JOUE LE SIX DE COEUR.
CHRISTIAN A JOUE LE QUATRE DE CARREAU.
NASRI A JOUE LE SEPT DE CARREAU.
L'ORDINATEUR A JOUE LE SEPT DE PIQUE.
L'ORDINATEUR A GAGNE LE TOUR # 4.

TOUR # 5 (LA CARTE LA PLUS FAIBLE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE DEUX DE CARREAU.
CHRISTIAN A JOUE LE AS DE CARREAU.
NASRI A JOUE LE TROIS DE PIQUE.
L'ORDINATEUR A JOUE LE QUATRE DE PIQUE.
CHRISTIAN A GAGNE LE TOUR # 5.

TOUR # 6 (LA CARTE LA PLUS FAIBLE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE TROIS DE TREFLE.
CHRISTIAN A JOUE LE AS DE PIQUE.
NASRI A JOUE LE DEUX DE TREFLE.
L'ORDINATEUR A JOUE LE TROIS DE CARREAU.
CHRISTIAN A GAGNE LE TOUR # 6.

TOUR # 7 (LA CARTE LA PLUS FAIBLE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
             LA MAIN DE JACQUES:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE CHRISTIAN:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶*      ¶       ¶       ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE NASRI:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶       ¶*      ¶       ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE L'ORDINATEUR:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶*      ¶       ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶8
--------------------------------
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
QUELLE CARTE, CHRISTIAN
[redacted]
QUELLE CARTE, NASRI
[redacted]
JACQUES A JOUE LE HUIT DE PIQUE.
CHRISTIAN A JOUE LE SIX DE TREFLE.
NASRI A JOUE LE DEUX DE COEUR.
L'ORDINATEUR A JOUE LE CINQ DE TREFLE.
NASRI A GAGNE LE TOUR # 7.
JACQUES A JOUE LE DEUX DE PIQUE.
CHRISTIAN A JOUE LE SEPT DE COEUR.
NASRI A JOUE LE SIX DE CARREAU.
L'ORDINATEUR A JOUE LE SIX DE PIQUE.
JACQUES A GAGNE LE TOUR # 8.
SUR CETTE DONNE JACQUES A OBTENU 10 POINTS POUR UN TOTAL DE 10
CHRISTIAN A OBTENU 4 POINTS POUR UN TOTAL DE 4
NASRI A OBTENU 1 POINTS POUR UN TOTAL DE 1
L'ORDINATEUR A OBTENU 1 POINTS POUR UN TOTAL DE 1
```

```
             LA MAIN DE JACQUES:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶*      ¶       ¶       ¶* ¶A
¶2      ¶       ¶*      ¶       ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶3
¶4      ¶*      ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶*      ¶*      ¶       ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE CHRISTIAN:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶*      ¶* ¶2
¶3      ¶*      ¶       ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶*      ¶       ¶* ¶4
¶5      ¶*      ¶       ¶       ¶* ¶5
¶6      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE NASRI:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶A
¶2      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶*      ¶       ¶  ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶*      ¶       ¶  ¶5
¶6      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶6
¶7      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶7
¶8      ¶*      ¶*      ¶*      ¶  ¶8
--------------------------------
             LA MAIN DE L'ORDINATEUR:

        TRE     CAR     COEU    PIQ
--------------------------------
¶A      ¶       ¶*      ¶       ¶  ¶A
¶2      ¶*      ¶       ¶       ¶  ¶2
¶3      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶3
¶4      ¶       ¶       ¶       ¶  ¶4
¶5      ¶       ¶       ¶*      ¶  ¶5
¶6      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶6
¶7      ¶*      ¶*      ¶       ¶  ¶7
¶8      ¶       ¶       ¶       ¶* ¶8
--------------------------------

TOUR # 1 (LA CARTE LA PLUS FORTE GAGNE)
QUELLE CARTE, JACQUES
[redacted]
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(27)"OCTRIX"
2 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
5 PRINT
6 PRINT
7 US$="--------------------------------"
10 DIM A(32),P(4,9),C$(255),Q(4,11),T$(72)
11 DIM N$(72),Y(72)
40 RESTORE
50 FOR X=0 TO 7
60 READ Y$(X)
70 NEXT X
80 FOR X=0 TO 3
90 READ X$(X)
100 NEXT X
110 DATA"AS","DEUX","TROIS","QUATRE","CINQ","SIX","SEPT","HUIT"
120 DATA"TREFLE","CARREAU","COEUR","PIQUE"
130 FOR X=0 TO 9
140 READ T$(X)
150 DATA "A","2","3","4","5","6","7","8","FAIBLE","FORTE"
160 NEXT X
170 PRINT"REGLES DU JEU (O OU N)";
180 INPUT Z$
185 Z$=LEFT$(Z$,1)
190 IF Z$<>"O" THEN 380
200 PRINT:PRINT"  CECI EST UN JEU APPELE OCTRIX.CHAQUE JOUEUR RECOIT 8"
210 PRINT"CARTES MELANGEES,DE L'AS AU HUIT.LES CARTES SONT RANGEES "
220 PRINT"DANS L'ORDRE DU BRIDGE,DE TELLE SORTE QUE L'AS DE TREFLE EST"
230 PRINT"LA CARTE LA PLUS FAIBLE ET LE HUIT DE PIQUE LA PLUS FORTE."
240 PRINT"LE BUT EST DE GAGNER LE PLUS DE TOURS POSSIBLES PARMI LES "
250 PRINT"HUIT.CHAQUE TOUR DETERMINE LES REGLES DE JEU DU SUIVANT."
260 PRINT"SI LA CARTE LA PLUS FORTE ET LA CARTE LA PLUS FAIBLE SONT DE"
270 PRINT"LA MEME COULEUR(NOIRE OU ROUGE),LE JEU SUIVANT SERA CELUI DE LA"
280 PRINT"CARTE LA PLUS FORTE,SINON CELUI DE LA CARTE LA PLUS FAIBLE."
290 PRINT"IL EST IMPORTANT DE BATIR UNE STRATEGIE AFIN DE GAGNER DES JEUX"
295 PRINT"DE MANIERE CONSECUTIVE CAR ON MARQUE 1 POINT POUR UN TOUR ,"
300 PRINT"4 POUR DEUX,9 POUR 3,JUSQU'A 64 POUR LES 8."
305 PRINT
310 PRINT"   REPONDEZ RAPIDEMENT AUX QUESTIONS,EN TAPANT LA CARTE QUE"
320 PRINT"VOUS VOULEZ JOUER GRACE A DEUX CARACTERES,LE PREMIER "
330 PRINT"CORRESPONDANT A LA VALEUR DE LA CARTE (A A 8) ET LE SECOND"
335 PRINT "CORRESPONDANT A LA COULEUR (T,K,C,P)."
340 PRINT"    (POUR AVOIR VOS CARTES RESTANTES,TAPER UN 'P' COMME"
350 PRINT"    REPONSE A LA QUESTION :'QUELLE CARTE?')"
360 PRINT
370 PRINT"VOILA,BONNE CHANCE!!"
380 PRINT
```

```
390 FOR X=1 TO 15
400 READ Z
410 M$=M$+CHR$(Z)
420 NEXT X
430 DATA 35,35,35,35,13,72,72,72,72,13,73,73,73,73,13
440 Z9=88
450 PRINT"COMBIEN DE POINTS (O RENTRE LE NOMBRE HABITUEL DE 88)";
460  INPUT Z
470 IF Z=0 THEN 490
480 Z9=Z
490 FOR X=0 TO 31
500 A(X)=X
510 NEXT X
520 PRINT"COMBIEN DE JOUEURS";
530 INPUT N
540 N=INT(N)
550 IF N>4 THEN 570
560 IF N>0 THEN 590
570 PRINT"SEULEMENT DE UN A QUATRE JOUEURS,SVP,A NOUVEAU."
580 GOTO 520
590 FOR X=0 TO N-1
600 Q(X,0)=0
610 PRINT "RENTRER LE NOM DU JOUEUR £";X+1;
620 INPUT N$(X)
630 Y=LEN(N$(X))
640 FOR Z=1 TO Y
650 T$=MID$(N$(X),1,Z-1)
660 IF T$=" " THEN 680
670 NEXT Z
680 IF Z>1 THEN 710
690 PRINT"NE PAS COMMENCER UN NOM PAR UN BLANC,RE-";
700 GOTO 610
710 S$(X)=MID$(N$(X),1,Z-1)
720 NEXT X
730 FOR J=0 TO 127
740 C$(J)=" "
750 NEXT J
760 IF N=4 THEN 850
770 IF N=1 THEN 810
780 PRINT"PUIS-JE JOUER AUSSI (O OU N)";
790 INPUT Z$
795 Z$=LEFT$(Z$,1)
800 IF Z$<>"O" THEN 850
810 S$(N)="L'ORDINATEUR"
820 N$(N)="JE"
830 Q(N,0)=0
840 N=N+1
850 FOR I=0 TO 31
860 X=A(I)
870 Y=INT(RND(1)*(32-I)+I)
880 A(I)=A(Y)
890 A(Y)=X
900 NEXT I
910 FOR Y=0 TO 7
920 FOR X=0 TO N-1
930 P(X,Y)=A(Y*4+X)
940 C$(X*32+P(X,Y))="*"
950 NEXT X
960 NEXT Y
970 H=1
980 PRINT:GOSUB 1680
990 FOR R=1 TO 7
1000 PRINT:PRINT"TOUR £";R;"(LA CARTE LA PLUS "T$(8+H)" GAGNE)"
1010 FOR X=0 TO N-1
1020 IF S$(X)="L'ORDINATEUR"THEN 2090
1030 Z=Z*Z
1040 PRINT"QUELLE CARTE, "S$(X)
1050 PRINT M$;
1060 INPUT E$
1070 IF E$<>"P" THEN 1100
1080 GOSUB 1680
1090 GOTO 1040
1100 Y=LEN(E$)
1110 IF Y=2 THEN 1140
1120 PRINT"MAUVAISE ENTREE,RECOMMENCEZ."
1130 GOTO 1050
1140 Y$=MID$(E$,1,1)
1150 Z$=MID$(E$,2,1)
1160 IF VAL(Y$)>0 THEN 1190
1170 IF Y$<>"A" THEN 1120
1180 Y$="1"
1190 Y=VAL(Y$)
1200 IF Y=0 THEN 1120
1210 IF Y>8 THEN 1120
1220 Z=0
1230 Q(X,10)=0
1240 IF Z$="T" THEN 1320
1250 Z=3
1260 IF Z$="P" THEN 1320
1270 Q(X,10)=1
1280 Z=1
1290 IF Z$="K" THEN 1320
1300 Z=2
1310 IF Z$<>"C" THEN 1120
1320 Y=(Y-1)*4+Z
1330 IF C$(X*32+Y)<>"*" THEN 1120
1340 Q(X,9)=Y
1350 NEXT X
1360 GOSUB 1880
1370 NEXT R
1380 FOR X=0 TO N-1
1390 FOR Z=0 TO 31
1400 IF C$(32*X+Z)="*" THEN 1430
1410 NEXT Z
1420 PRINT"DOMMAGE."
1430 C$(32*X+Z)=" "
1440 Q(X,9)=Z
1450 NEXT X
1460 R=8
1470 GOSUB 1880
1480 H1=0
1490 PRINT"SUR CETTE DONNE ";
1500 FOR X=0 TO N-1
1510 Q(X,9)=0
1520 Y=0
1530 Z=0
1540 FOR R=1 TO 8
1550 Z=Z+Q(X,R)
1560 Q(X,R)=0
1570 IF Q(X,R+1)<>0 THEN 1600
1580 Y=Y+Z*Z
1590 Z=0
1600 NEXT R
1610 Q(X,0)=Q(X,0)+Y
1620 PRINT N$(X)" A OBTENU";Y;"POINTS POUR UN TOTAL DE";Q(X,0)
1630 IF Q(H1,0)>Q(X,0) THEN 1650
1640 H1=X
1650 NEXT X
1660 IF Q(H1,0)>=Z9 THEN 2450
1670 GOTO 850
1680 FOR S=0 TO N-1
1681 S8=0
1682 S9=23-(LEN(S$(S))+7)
1684 IF INT(S9/2)*2<>S9 THEN S8=1
1686 S9=INT(S9/2)
1690 PRINT SPC(9+S9);"LA MAIN DE";S$(S);":";SPC(S9+S8);
1700 NEXT S
1710 PRINT:PRINT
1720 FOR S=0 TO N-1
1730 PRINT"           TRE    CAR    COEU   PIQ";
1740 NEXT S
1750 PRINT
1752 FOR S=0 TO N-1:PRINT US$;:NEXT
1754 PRINT
1760 FOR S=0 TO 7
1770 FOR Y=0 TO N-1
1780 Z=Y*32+S*4
1790 PRINT"ù";T$(S);"     ù";C$(Z);"      ù";C$(Z+1);"      ù";C$(Z+2);
1791 PRINT"     ù";C$(Z+3);" ù";
1800 NEXT Y
1810 PRINT T$(S)
1820 NEXT S
1832 FOR S=0 TO N-1:PRINT US$;:NEXT
1834 PRINT
1840 RETURN
1880 L1=0:H1=0
1890 FOR X=0 TO N-1
1900 Y=INT(Q(X,9)/4)
1910 Z=Q(X,9)-Y*4
1920 PRINT N$(X)" A JOUE LE "Y$(Y)" DE "X$(Z)"."
1930 C$(X*32+Q(X,9))=" "
1940 IF Q(X,9)>Q(L1,9) THEN 1960
1950 L1=X
1960 IF Q(X,9)<Q(H1,9) THEN 1980
1970 H1=X
1980 NEXT X
1990 IF H=1 THEN 2030
2000 Q(L1,R)=1
2010 PRINT N$(L1)" A GAGNE LE TOUR £";R;CHR$(8);"."
2020 GOTO 2050
2030 Q(H1,R)=1
2040 PRINT N$(H1)" A GAGNE LE TOUR £";R;CHR$(8);"."
2050 H=0
2060 IF Q(L1,10)<>Q(H1,10) THEN 2080
2070 H=1
2080 RETURN
2090 L1=0:L2=0:H1=0:H2=0
2100 FOR S=0 TO N-2
2110 FOR S1=0 TO 7
2120 IF P(S,S1)>P(L1,L2) THEN 2160
2130 IF C$(S*43+P(S,S1))=" " THEN 2160
2140 L1=S
2150 L2=S1
2160 IF P(S,S1)<P(H1,H2) THEN 2200
2170 IF C$(S*32+P(S,S1))=" " THEN 2200
2180 H1=S
2190 H2=S1
2200 NEXT S1
2210 NEXT S
2220 FOR S=R-1 TO 7
2230 IF H=1 THEN 2280
2240 IF P(N-1,S)<P(L1,L2) THEN 2260
2250 GOTO 2290
2260 IF RND(1)>.3 THEN 2380
2270 GOTO 2300
2280 IF P(N-1,S)>P(H1,H2) THEN 2260
2290 NEXT S
2300 H1=32
2310 Y=INT(RND(1)*16+H*16)
2320 FOR S1=R-1 TO 7
2330 L1=ABS(P(N-1,S1)-Y)
2340 IF H1<L1 THEN 2370
2350 H1=L1
2360 S=S1
2370 NEXT S1
2380 Q(X,9)=P(N-1,S)
2390 P(N-1,S)=P(N-1,R-1)
2400 Z=Q(X,9)-(INT(Q(X,9)/4)*4)
2410 IF Z<2 THEN 2430
2420 Z=ABS(Z-3)
2430 Q(X,10)=Z
2440 GOTO 1360
2450 IF H1>N-2 THEN 2510
2460 FOR X=H1+1 TO N-1
2470 IF Q(H1,0)>Q(X,0) THEN 2500
2480 PRINT"LE JEU A UN RESULTAT EX-AEQUO,APRES LE COMPTE DES POINTS"
2490 GOTO 850
2500 NEXT X
2510 PRINT N$(H1)"A GAGNE LE JEU.FELICITATIONS, "S$(H1)"."
2512 PRINT:PRINT
2515 LINE INPUT "RENTRER 'RETURN AFIN DE REVENIR AU MONITEUR. ";XX$
2520 END
```

Pasart (Artpas)

Description :

Ce programme génère des figures basées sur le Triangle de Pascal.

Commentaires :

Le Triangle de Pascal est une des plus célèbres figures de nombres en mathématiques. Il est très facile à construire. Les deux premières lignes sont constituées de « 1 ». Toutes les suivantes commencent et se terminent par « 1 », les autres nombres sont la somme des deux nombres situés de part et d'autre dans la ligne précédente. Ci-dessous, vous avez un exemple de triangle à six lignes.

```
          1
        1   1
      1   2   1
    1   3   3   1
  1   4   6   4   1
1   5  10  10   5   1
```

Le programme vous fournit trois options durant l'exécution qui sont :

1) un seul Triangle de Pascal;
2) deux Triangles de Pascal;
3) quatre Triangles de Pascal.

Vous pouvez aussi spécifier la taille du tableau et les multiples du nombre à supprimer.

L'option 1) permet simplement d'obtenir une figure artistique formée par les positions relatives des multiples d'un nombre quelconque du tableau. Le sommet du tableau apparaît dans le coin supérieur gauche de la page.

Ci-dessous un exemple d'utilisation par l'ordinateur d'un Triangle de Pascal pour créer une figure obtenue en éliminant les multiples de 2, à gauche : avant impression; à droite : après impression.

```
1 1 1  1           * * * *
1 2 3  4           *   *
1 3 6  10          * *
1 4 10 20          *
Avant impression   Après impression
```

L'option 2) permet la création à l'aide de deux Triangles de Pascal occupant les deux coins opposés d'un tableau carré. Ci-dessous, un exemple d'utilisation où l'ordinateur élimine les multiples de 2, à gauche : avant impression; à droite : après impression.

```
1 1 1 1 0          * * * *
1 2 3 0 1          *   *   *
1 3 0 3 1          * *   * *
1 0 3 2 1          *   *   *
0 1 1 1 1            * * * *
Avant impression   Après impression
```

L'option 3) se sert de quatre Triangles de Pascal placés à chaque coin d'un carré. Voici un exemple de tableau 8 par 8, où l'ordinateur élimine les multiples de 2, à gauche : avant impression; à droite : après impression.

```
1 1 1 1 1 1 1 1    * * * * * * * *
1 2 3       3 2 1  *   *     *   *
1 3           3 1  * *         * *
1               1  *             *
1 3           3 1  * *         * *
1 2 3       3 2 1  *   *     *   *
1 1 1 1 1 1 1 1    * * * * * * * *
Avant impression   Après impression
```

L'impression d'une figure de dimensions 36 par 36 nécessite à peu près cinq minutes.

Pasart et sa description sont de Charles A. Lund. Il parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mars-avril 1977.

```
RUN

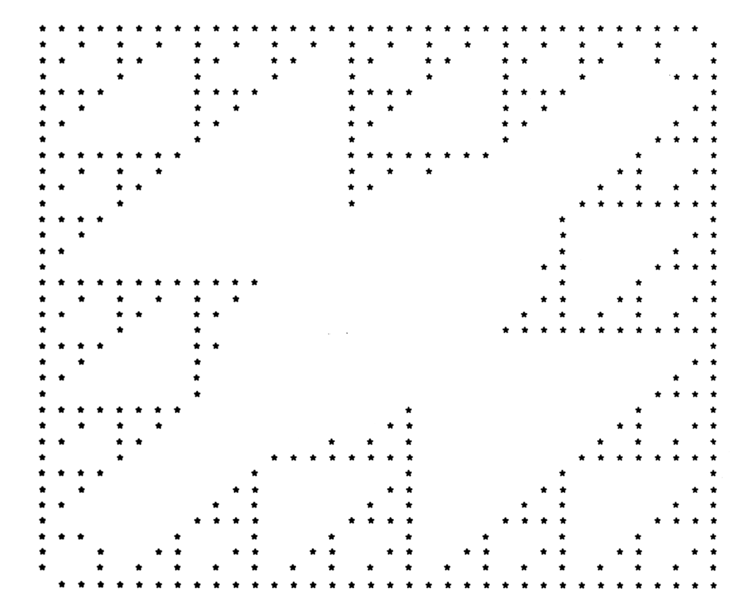
                    ARTPAS
              CREATIVE COMPUTING
            MORRISTOWN   NEW JERSEY


CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 2

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 2
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36
```



```
VOULEZ UN AUTRE? OUI

CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 1

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 2
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36


* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
*   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *   *
* *     * *     * *     * *     * *     * *     * *     * *     * *
*       *       *       *       *       *       *       *       *
* * * *         * * * *         * * * *         * * * *         * * * *
*   *           *   *           *   *           *   *           *   *
* *             * *             * *             * *             * *
*               *               *               *               *
* * * * * * * *                 * * * * * * * *
*   *   *   *                   *   *   *
* *     * *                     * *
*       *                       *
* * * *
*   *
* *
*
* * * * * * * * * * * *
*   *   *   *   *   *
* *     * *     * *
*       *       *
* * * *         * *
*   *           *
* *             *
*               *
* * * * * * * *
*   *   *   *
* *     * *
*       *
* * * *
*   *
* *
*
* * * * * * * *
*   *   *   *
* *     * *
*       *
```

```
VOULEZ UN AUTRE? OUI

CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 3

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 3
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36


* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
* *   * *   * *   * *   * *   * *     * *   * *   * *   * *   * *   * *
*     *     *     *     *     *         *     *     *     *     *     *
* * * * * *       * * * * * *             * * * * * *       * * * * * *
* *   * *         * *   * *                 * *   * *         * *   * *
*     *           *     *                     *     *           *     *
* * *             * * *                         * * *             * * *
* *               * *                             * *               * *
*                 *                                 *                 *
* * * * * * * * *                                     * * * * * * * * *
* *   * *   * *                                         * *   * *   * *
*     *     *                                             *     *     *
* * * * * *                                                 * * * * * *
* *   * *                                                     * *   * *
*     *                                                         *     *
* * *                                                             * * *
* *                                                                 * *
*                                                                     *
*                                                                     *
* *                                                                 * *
* * *                                                             * * *
*     *                                                         *     *
* *   * *                                                     * *   * *
* * * * * *                                                 * * * * * *
*     *     *                                             *     *     *
* *   * *   * *                                         * *   * *   * *
* * * * * * * * *                                     * * * * * * * * *
*                 *                                 *                 *
* *               * *                             * *               * *
* * *             * * *                         * * *             * * *
*     *           *     *                     *     *           *     *
* *   * *         * *   * *                 * *   * *         * *   * *
* * * * * *       * * * * * *             * * * * * *       * * * * * *
*     *     *     *     *     *         *     *     *     *     *     *
* *   * *   * *   * *   * *   * *     * *   * *   * *   * *   * *   * *
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
```

```
VOULEZ UN AUTRE? OUI

CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 3

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 10
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36


* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * *   * * * * * * *     * * * * * * *   * * * * * * * * *
* * *   * * * * * * * * * *   *         *   * * * * * * * * * *   * * *
* *     * * *   *   * * *                     * * *   *   * * *     * *
* * * *   *     * * * *                         * * * *     *   * * * *
* * * * * * * * * * * * *                     * * * * * * * * * * * * *
* * * *   * * * * * * *                         * * * * * * *   * * * *
* * *     * * * *   *                             *   * * * *     * * *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
*   *   * * *                                             * * *   *   *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
* * * * * * *                                             * * * * * * *
* * * *   *                                                 *   * * * *
* * *                                                             * * *
* *                                                                 * *
* * *                                                             * * *
* *                                                                 * *
*                                                                     *
*                                                                     *
* *                                                                 * *
* * *                                                             * * *
* *                                                                 * *
* * *                                                             * * *
* * * *   *                                                 *   * * * *
* * * * * * *                                             * * * * * * *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
*   *   * * *                                             * * *   *   *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
* * *     * * * *   *                             *   * * * *     * * *
* * * *   * * * * * * *                         * * * * * * *   * * * *
* * * * * * * * * * * * *                     * * * * * * * * * * * * *
* * * *   *     * * * *                         * * * *     *   * * * *
* *     * * *   *   * * *                     * * *   *   * * *     * *
* * *   * * * * * * * * * *   *         *   * * * * * * * * * *   * * *
* * * * * * * * *   * * * * * * *     * * * * * * *   * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
```

```
VOULEZ UN AUTRE? OUI

CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 1

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 10
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36


* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * *   * * * * * * * * *   * * * * * * * * *   * * * * * *
* * *   * * * * * * * * * *   * * *     * * *   * * * * * * * * * *   *
* *     * * *   *   * * *     * *       * *     * * *   *   * * *     *
* * * *   *     * * * *       * * * * * *       * * * *     *   * * * *
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *         * * * * * * * * * * * *
* * * *   * * * * * * * * *   * * * *           * * * * *   * * * *   *
* * *     * * * *   * * *     * * *             * * * *     * * *     *
* * * * * * * *     * *       * * * * * * * * *   * *
*   *   * * *       *         * *   *   *   * * *   *
* * * * * * * * * * * * * * *   * *     *   *
* * * * * * * * *   * * * *     *   * *
* * * *   * * *     * * *       * *
* * *     * *       * *
* *       *         *
* * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * *
* * *   * * * * *   *   *
* *     * * *   * *   *
*       * *     *     *
* * * * *       * * *
* * * *         *
* * *           * * *
* *             * *
* * * * * * * *   *
* * * * * * * * *
* * * * * * * * * *
* * *   * * * *
* * * *   * *
*   *     *
* * * * * * * *
* * * *   * * *
* * * * * * * *
* * *   * * *
* *     * *
* * * * * * * *
```

```
VOULEZ UN AUTRE? OUI

CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SURLE TRIANGLE DE PASCAL.

VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :
1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-
MENT ARTISTIQUE)
2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS
3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN
   TABLEAU CARRE.

QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)? 3

QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS? 17
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)? 36


* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * * *         * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * *             * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * *                 * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * *                     * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * *                         * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * *                             * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * *                                 * * * * * * * * * *
* * * * * * * * *                                     * * * * * * * * *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
* * * * * * *                                             * * * * * * *
* * * * * *                                                 * * * * * *
* * * * *                                                     * * * * *
* * * *                                                         * * * *
* * *                                                             * * *
* *                                                                 * *
*                                                                     *
*                                                                     *
*                                                                     *
*                                                                     *
* *                                                                 * *
* * *                                                             * * *
* * * *                                                         * * * *
* * * * *                                                     * * * * *
* * * * * *                                                 * * * * * *
* * * * * * *                                             * * * * * * *
* * * * * * * *                                         * * * * * * * *
* * * * * * * * *                                     * * * * * * * * *
* * * * * * * * * *                                 * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * *                             * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * *                         * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * *                     * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * *                 * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * *             * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * * *         * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
```

```
1 PRINT CHR$(26)
2 PRINT TAB(24);"ARTPAS"
4 PRINT TAB(18);"CREATIVE COMPUTING"
6 PRINT TAB(16);"MORRISTOWN   NEW JERSEY"
8 PRINT:PRINT
20 DIM P(36,36)
22 FOR B1=1 TO 36
24 FOR B2=1 TO 36
26 P(B1,B2)=0
28 NEXT B2
30 NEXT B1
40 PRINT:PRINT"CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES,BASES SUR";
42 PRINT "LE TRIANGLE DE PASCAL."
43 PRINT
50 PRINT"VOUS AVEZ 3 TYPES DE TRIANGLE DE BASE :"
60 PRINT"1. UN SEUL TRIANGLE DE PASCAL (DESSINE AVEC UN FLAMBOIE-"
65 PRINT"MENT ARTISTIQUE)"
70 PRINT"2. DEUX TRIANGLES DE PASCAL 'ARTIS' IMPRIMES DOS A DOS"
80 PRINT"3. QUATRE TRIANGLES 'ARTIS' AUX COINS D'UN"
90 PRINT"   TABLEAU CARRE."
95 PRINT
100 PRINT "QU'EST CE QUI VOUS FERAIT PLAISIR (1,2 OU 3)";
110 INPUT O
120 IF (O-1)*(O-2)*(O-3) <> 0 THEN 100
125 PRINT
130 PRINT"QUELS MULTIPLES VOULEZ VOUS REPRESENTER AVEC DES BLANCS";
140 INPUT Q
150 PRINT"COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (<=36)";
160 INPUT T
165 PRINT:PRINT:PRINT
170 IF T*(36-T) < 0 THEN 150
180 ON O GOTO 230,440,690
190 REM
200 REM
210 REM TEMPS POUR CREER ET IMPRIMER UNE SEULE PIECE DE ARTPAS
220 REM PREMIERE CONSTRUCTION LE TRIANGLE DE PASCAL
230 FOR R=1 TO T
240 FOR C=1 TO T
250 IF (R-1)*(C-1)=0 THEN 280
260 P(R,C)=P(R,C-1)+P(R-1,C)
270 GOTO 290
280 P(R,C)=1
290 NEXT C
300 NEXT R
310 REM TEMPS POUR REDESSINER LE TRIANGLE DE PASCAL AVEC UNE FLAMME ARTISTIQUE.
320 FOR R=1 TO T
330 FOR C=1 TO T
340 IF P(R,C)=0 THEN 380
350 IF (P(R,C)/Q)=INT(P(R,C)/Q) THEN 380
360 PRINT "* ";
370 GOTO 390
380 PRINT "  ";
390 NEXT C
400 PRINT
410 NEXT R
420 GOTO 1250
430 REM TEMPS POUR CREER ET IMPRIMER UNE DOUBLE PIECE DE ARTPAS
440 Z=T
450 REM CONSTRUIRE LA MOITIE DU COIN GAUCHE SUPERIEUR DU TABLEAU.
460 LET N=Z
470 FOR R=1 TO N
480 FOR C=1 TO Z-1
490 IF (R-1)*(C-1)=0 THEN 520
500 P(R,C)=P(R,C-1)+P(R-1,C)
510 GOTO 530
520 P(R,C)=1
530 NEXT C
540 Z=Z-1
550 NEXT R
560 REM CONSTRUIRE LA MOITIE DROITE INFERIEURE DU TABLEAU.
570 Z=N
580 N=2
590 FOR R=Z TO 1 STEP -1
600 FOR C=Z TO N STEP -1
610 IF (R-Z)*(C-Z)=0 THEN 640
620 P(R,C)=P(R,C+1)+P(R+1,C)
630 GOTO 650
640 P(R,C)=1
650 NEXT C
660 N=N+1
670 NEXT R
680 GOTO 320
690 M=Q
700 REM CONSTRUIRE LA MOITIE GAUCHE SUPERIEURE DU COIN DU TABLEAU.
710 Y=T
720 Z=INT(Y/2)
730 B5=Z*2
740 Z1=Z
750 Z2=Z1
760 Z3=Z2
770 X4=Z3
780 X5=X4
790 FOR I=1 TO Z1
800 FOR J=1 TO Z
810 IF (J-1)*(I-1)=0 THEN 840
820 P(I,J)=P(I,J-1)+P(I-1,J)
830 GOTO 850
840 P(I,J)=1
850 NEXT J
860 Z=Z-1
870 NEXT I
880 N=Z1
890 REM CONSTRUIRE LA MOITIE DROITE SUPERIEURE DU COIN DU TABLEAU.
900 FOR I=1 TO Z1
910 FOR J=Y TO X5+1 STEP -1
920 IF I=1 THEN 960
930 IF J=Y THEN 960
940 P(I,J)=P(I,J+1)+P(I-1,J)
950 GOTO 970
960 P(I,J)=1
970 NEXT J
980 X5=X5+1
990 NEXT I
1000 N=Z2
1010 REM CONSTRUIRE LE COIN GAUCHE INFERIEUR DU TABLEAU
1020 FOR I=Y TO X4+1 STEP -1
1030 FOR J=1 TO Z2
1040 IF J=1 THEN 1080
1050 IF I=Y THEN 1080
1060 P(I,J)=P(I,J-1)+P(I+1,J)
1070 GOTO 1090
1080 P(I,J)=1
1090 NEXT J
1100 Z2=Z2-1
1110 NEXT I
1120 N=Z3
1130 REM CONSTRUIRE LE COIN DROIT INFERIEUR DU TABLEAU.
1140 FOR I=Y TO N+1 STEP -1
1150 FOR J=Y TO Z3+1 STEP -1
1160 IF J=Y THEN 1200
1170 IF I=Y THEN 1200
1180 P(I,J)=P(I+1,J)+P(I,J+1)
1190 GOTO 1210
1200 P(I,J)=1
1210 NEXT J
1220 Z3=Z3+1
1230 NEXT I
1240 GOTO 320
1250 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT "VOULEZ UN AUTRE";ANS$
1260 IF LEFT$(ANS$,1)="O" THEN 22
1270 END
```

Pasart 2 (Artpas 2)

Ce programme est une extension du programme originel Artpas. Il est pourvu de nombreuses options nouvelles, telle l'impression d'un calendrier pour n'importe quelle année comprise entre 1600 et 2300. Il permet à l'utilisateur d'entrer un couple quelconque de caractères d'impression. La taille permise en sortie est limitée à 72 par 72. Vous avez la possibilité d'augmenter cette taille en découpant le triangle final en plusieurs morceaux de 72 par 72 qui peuvent être raccordés. L'option 6 vous permet de dessiner une figure à l'aide de quatre Triangles de Pascal formant un carré.

La place manque pour vous détailler toutes ces options. Aussi nous vous laissons les découvrir. Essayez vous-même, nous sommes sûrs que vous serez satisfait par les résultats spectaculaires.

Pasart 2 a lui aussi été écrit par Charles A. Lund.

```
RUN
                              ARTPAS2
                         CREATIVE COMPUTING
                       MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES BASES SUR
LE TRIANGLE DE PASCAL.
VOULEZ-VOUS UNE LISTE ECRITE DES OPTIONS? OUI

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE IMPRIMANTE FONCTIONNE,
PUIS FRAPPEZ 'RETURN'.

--- IMPRESSION ---


SVP,DECHIREZ CETTE LISTE ET CONSERVEZ LA POUR Y REFERER
-----------------------------------------------------------------


1. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
              1 1 1               ***
              1 2 3               * *
              1 3 6               **

2. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
                1                   *
                1 1                 **
                1 2 1               * *

3. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
                1                    *
              1 2 1                 * *
            1 3 3 1                * * * *

4. 2 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DOS A DOS AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
             1 1 1 0              ***
             1 2 0 1              * *
             1 0 2 1               * *
             0 1 1 1               ***

5. 4 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DANS UN CARRE AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
            1 1 1 1 1 1          ******
            1 2     2 1          *    *
            1         1          *    *
            1         1          *    *
            1 2     2 1          *    *
            1 1 1 1 1 1          ******

6. 4 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DANS UN CARRE AINSI:
         AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION
            1 1 1 1 1 1          ******
            1 2 3 3 2 1          * ** *
            1 3 6 6 3 1          **  **
            1 3 6 6 3 1          **  **
            1 2 3 3 2 1          * ** *
            1 1 1 1 1 1          ******

7. DEBUT D'UN TRIANGLE DE PASCAL DANS UNE QUELCONQUE LIGNE
   OU COLONNE,DE TELLE MANIERE QU'UN UTILISATEUR PUISSE TAPER
   ENSEMBLE PLUSIEURS DESSINS,POUR EN FAIRE UN PLUS GRAND.
   CETTE OPTION PERMET DES DESSINS COMME CEUX MONTRES EN OPTION
   1,EN CARACTERES 36 X 36. DES ENTREES DE COLONNES OU DE LIGNES
   DE PLUS DE 1000 SONT ACCEPTEES.

-----------------------------------------------------------------
```

```
QUE DESIREZ-VOUS (1,2,3,4,5,6 OU 7)? 4
VOTRE DESSIN DEVRA METTRE EN VALEUR LES MULTIPLES DE QUEL NOMBRE? 4
QUEL EST LE CARACTERE QUE VOUS AIMERIEZ QUE L'ORDINATEUR TAPE
POUR LES MULTIPLES DE 4 (ENTREZ '' '' POUR UN BLANC)? " "
QUEL EST LE CARACTERE QUE VOUS AIMERIEZ QUE L'ORDINATEUR TAPE
POUR CHACUN DES AUTRES NOMBRES DANS LE MOTIF (ENTREZ '' '' POUR UN BLANC)? *
COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (36 EST MAX.)? 36
VOUDRIEZ-VOUS UN CALENDRIER IMPRIME AVEC VOTRE DESSIN? OUI
QUELLE ANNEE ENTRE 1600 ET 2300 AIMERIEZ-VOUS? 1982

DESSIN CALCULE. SVP ATTENDEZ...

***********************************
*** *** *** *** *** *** *** *** ** *
******  ******  ******  ******  * **
* * *   * * *   * * *   * * *    ***
************    ************       *
*** * * ***     *** * * ***       **
**  **  **      **  **  **       ***
*   *   *       *   *   *       ****
************************       * * *
*** *** * * * * *** ***       ******
******  **  **  ******       *** ***
* * *   *   *   * * *       ********
****    ****    ****       *   *   *
***     * *     ***       **  **  **
**      **      **       *** * * ***
*       *       *       ************
*******************    * * *   * * *
*** *** *** *** *  *  ******  ******
******  ******  *  * *** *** *** ***
* * *   * * *    *******************
************       *       *       *
*** * * ***        *      **      **
**  **  **       ***     * *     ***
*   *   *       ****    ****    ****
********       * * *   *   *   * * *
*** ***       ******  **  **  ******
******       *** *** * * * * *** ***
* * *       ************************
****       *   *   *       *   *   *
***       **  **  **      **  **  **
**       *** * * ***     *** * * ***
*       ************    ************
***    * * *   * * *   * * *   * * *
** *  ******  ******  ******  ******
* ** *** *** *** *** *** *** *** ***
 ***********************************

CALENDRIER CALCULE. SVP ATTENDEZ...


                  JUIN  1982
=========================================
¶DIM   LUN   MAR   MER   JEU   VEN   SAM¶
=========================================
               1     2     3     4     5
  6     7      8     9    10    11    12
 13    14     15    16    17    18    19
 20    21     22    23    24    25    26
 27    28     29    30
=========================================


                  JUIL  1982
=========================================
¶DIM   LUN   MAR   MER   JEU   VEN   SAM¶
=========================================
                           1     2     3
  4     5      6     7     8     9    10
 11    12     13    14    15    16    17
 18    19     20    21    22    23    24
 25    26     27    28    29    30    31

=========================================


                  AOUT  1982
=========================================
¶DIM   LUN   MAR   MER   JEU   VEN   SAM¶
=========================================
  1     2      3     4     5     6     7
  8     9     10    11    12    13    14
 15    16     17    18    19    20    21
 22    23     24    25    26    27    28
 29    30     31
=========================================
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(25);"ARTPAS2"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
50 REM *** CE PROGRAMME DEMANDE ENVIRON 16K D'ESPACE-TRAVAIL LIBRE.
60 REM *** POUR OBTENIR DE PLUS GRANDS DESSINS,AUGMENTEZ LE TABLEAU
70 REM *** EN LIGNE 110 JUSQU'A P(72,72)
110 DIM P(36,36)
130 PRINT "CE PROGRAMME CREE DES DESSINS ARTISTIQUES BASES SUR"
135 PRINT "LE TRIANGLE DE PASCAL."
140 PRINT "VOULEZ-VOUS UNE LISTE ECRITE DES OPTIONS";
150 INPUT S1$
170 IF LEFT$(S1$,1)<>"O" THEN 630
172 PRINT:PRINT "ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE IMPRIMANTE FONCTIONNE,"
174 LINE INPUT "PUIS FRAPPEZ 'RETURN'. ";XX$
176 PRINT:PRINT:PRINT "--- IMPRESSION ---":PRINT:PRINT
180 LPRINT "SVP,DECHIREZ CETTE LISTE ET CONSERVEZ LA POUR Y REFERER"
190 LPRINT "-----------------------------------------------------------------"
192 LPRINT:LPRINT
200 LPRINT "1. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:"
210 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
220 LPRINT "               1 1 1               ***"
230 LPRINT "               1 2 3               * *"
240 LPRINT "               1 3 6               **"
242 LPRINT
250 LPRINT "2. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:"
260 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
270 LPRINT "                 1                  *"
280 LPRINT "                 1 1                **"
290 LPRINT "                 1 2 1              * *"
292 LPRINT
300 LPRINT "3. UN SIMPLE TRIANGLE DE PASCAL REPRESENTE AINSI:"
310 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
320 LPRINT "                 1                   *"
330 LPRINT "               1 2 1               *   *"
340 LPRINT "              1 3 3 1             * * * *"
342 LPRINT
350 LPRINT "4. 2 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DOS A DOS AINSI:"
360 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
370 LPRINT "              1 1 1 0              ***"
380 LPRINT "              1 2 0 1              *  *"
390 LPRINT "              1 0 2 1              *  *"
400 LPRINT "              0 1 1 1               ***"
402 LPRINT
410 LPRINT "5. 4 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DANS UN CARRE AINSI:"
420 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
430 LPRINT "             1 1 1 1 1 1          ******"
440 LPRINT "             1 2     2 1          *    *"
450 LPRINT "             1         1          *    *"
460 LPRINT "             1         1          *    *"
470 LPRINT "             1 2     2 1          *    *"
480 LPRINT "             1 1 1 1 1 1          ******"
482 LPRINT
490 LPRINT "6. 4 TRIANGLES DE PASCAL IMPRIMES DANS UN CARRE AINSI:"
500 LPRINT "          AVANT IMPRESSION    APRES IMPRESSION"
510 LPRINT "             1 1 1 1 1 1          ******"
520 LPRINT "             1 2 3 3 2 1          * ** *"
530 LPRINT "             1 3 6 6 3 1          **  **"
540 LPRINT "             1 3 6 6 3 1          **  **"
550 LPRINT "             1 2 3 3 2 1          * ** *"
560 LPRINT "             1 1 1 1 1 1          ******"
562 LPRINT
570 LPRINT "7. DEBUT D'UN TRIANGLE DE PASCAL DANS UNE QUELCONQUE LIGNE"
580 LPRINT "   OU COLONNE,DE TELLE MANIERE QU'UN UTILISATEUR PUISSE TAPER"
590 LPRINT "   ENSEMBLE PLUSIEURS DESSINS,POUR EN FAIRE UN PLUS GRAND."
600 LPRINT "   CETTE OPTION PERMET DES DESSINS COMME CEUX MONTRES EN OPTION"
610 LPRINT "   1,EN CARACTERES 36 X 36. DES ENTREES DE COLONNES OU DE LIGNES"
611 LPRINT "   DE PLUS DE 1000 SONT ACCEPTEES."
612 LPRINT
620 LPRINT "-----------------------------------------------------------------"
622 LPRINT CHR$(12)
630 PRINT "QUE DESIREZ-VOUS (1,2,3,4,5,6 OU 7)";
640 INPUT O
650 IF O<=7 AND O>=1 THEN 660
655 PRINT"JE SUIS SENSE ETRE VOTRE AMI,ALORS UN PEU DE SERIEUX:":GOTO 630
660 PRINT "VOTRE DESSIN DEVRA METTRE EN VALEUR LES MULTIPLES DE QUEL NOMBRE";
670 INPUT Q
680 PRINT"QUEL EST LE CARACTERE QUE VOUS AIMERIEZ QUE L'ORDINATEUR TAPE"
690 PRINT "POUR LES MULTIPLES DE";Q;"(ENTREZ '' '' POUR UN BLANC)";
700 INPUT S$
710 PRINT"QUEL EST LE CARACTERE QUE VOUS AIMERIEZ QUE L'ORDINATEUR TAPE"
720 PRINT "POUR CHACUN DES AUTRES NOMBRES DANS LE MOTIF (ENTREZ '' '' POUR UN BLANC)";
730 INPUT T$
740 IF O=7 THEN 780
750 PRINT "COMBIEN DE LIGNES ET DE COLONNES DANS LE TABLEAU (36 EST MAX.)";
760 INPUT T
770 IF T>36 THEN PRINT "SOYEZ RAISONABLE!":GOTO 750
780 PRINT "VOUDRIEZ-VOUS UN CALENDRIER IMPRIME AVEC VOTRE DESSIN";
800 INPUT R5$
810 IF LEFT$(R5$,1)<>"O" THEN 849
820 PRINT "QUELLE ANNEE ENTRE 1600 ET 2300 AIMERIEZ-VOUS";
830 INPUT Y9
840 IF Y9*(3099-Y9)<=0 THEN PRINT "MOI AUSSI JE FAIS DES ERREURS!":GOTO 820
849 PRINT:PRINT "DESSIN CALCULE. SVP ATTENDEZ...":PRINT
850 ON O GOTO 940,2190,2330,1210,1510,1510,2550
920 REM TEMPS POUR CREER ET IMPRIMER UNE SEULE PIECE DE ARTPAS
930 REM D'ABORD CONSTRUIRE LE TRIANGLE DE PASCAL
940 FOR R=1 TO T
950 FOR C=1 TO T
960 IF (R-1)*(C-1)=0 THEN 1010
970 P(R,C)=P(R-1,C)+P(R,C-1)
980 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 1020
990 P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
1000 GOTO 980
1010 P(R,C)=1
1020 NEXT C
1030 NEXT R
1040 REM TEMPS POUR DESSINER LE TRIANGLE AVEC UNE FLAMME ARTISTIQUE
1050 IF O<>3 THEN 1070
1060 LET T=T*2-1
1070 FOR R=1 TO T
1080 FOR C=1 TO T
1090 IF P(R,C)=0 THEN 1130
1100 IF(P(R,C)/Q-INT(P(R,C)/Q))*Q<.95 THEN 1130
1110 LPRINT T$;
1120 GOTO 1140
1130 LPRINT S$;
1140 NEXT C
1150 LPRINT
1160 NEXT R
1170 IF LEFT$(R5$,1)="O" THEN 3260
1180 GOTO 3710
1190 REM OPTION 4 LIGNES 1210-1490
1200 REM TEMPS POUR CREER ET IMPRIMER UNE PIECE DOUBLE DE ARTPAS
1210 Z=T
1220 REM CONSTRUIRE LE COIN GAUCHE SUPERIEUR DU TABLEAU
1230 LET N=Z
1240 FOR R=1 TO N
1250 FOR C=1 TO Z-1
1260 IF (R-1)*(C-1)=0 THEN 1310
1270 P(R,C)=P(R-1,C)+P(R,C-1)
1280 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 1320
1290 P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
1300 GOTO 1280
1310 P(R,C)=1
1320 NEXT C
1330 Z=Z-1
1340 NEXT R
1350 REM CONSTRUIRE LA MOITIE INFERIEURE DROITE DU TABLEAU
1360 Z=N
1370 N=2
1380 FOR R=Z TO 1 STEP -1
1390 FOR C=Z TO N STEP -1
1400 IF (R-Z)*(C-Z)=0 THEN 1450
1410 P(R,C)=P(R,C+1)+P(R+1,C)
1420 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 1460
1430 P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
1440 GOTO 1420
1450 P(R,C)=1
1460 NEXT C
1470 N=N+1
1480 NEXT R
1490 GOTO 1070
1500 REM OPTIONS 5 ET 6 LIGNES 1500-2120
1510 M=Q
1520 REM CONSTRUIRE LE COIN GAUCHE SUPERIEURE DU TABLEAU
1530 Y=T
1540 Z=INT(Y/2)
1550 B5=Z*2
1560 Z1=Z
1570 Z2=Z1
1580 Z3=Z2
1590 X4=Z3
1600 X5=X4
1610 FOR I=1 TO Z1
1620 FOR J=1 TO Z
1630 IF (J-1)*(I-1)=0 THEN 1680
1640 P(I,J)=P(I,J-1)+P(I-1,J)
1650 IF P(I,J)<Q*Q*Q THEN 1690
1660 P(I,J)=P(I,J)-Q*Q
1670 GOTO 1650
1680 P(I,J)=1
1690 NEXT J
1700 IF O=6 THEN 1720
1710 Z=Z-1
1720 NEXT I
1730 N=Z1
1740 REM CONSTRUIRE LE COIN DROIT SUPERIEUR DU TABLEAU
1750 FOR I=1 TO Z1
1760 FOR J=Y TO X5+1 STEP -1
1770 IF I=1 THEN 1830
1780 IF J=Y THEN 1830
1790 P(I,J)=P(I,J+1)+P(I-1,J)
1800 IF P(I,J)<Q*Q*Q THEN 1840
1810 P(I,J)=P(I,J)=Q*Q
1820 GOTO 1800
1830 P(I,J)=1
1840 NEXT J
1850 IF O=6 THEN 1870
1860 X5=X5+1
1870 NEXT I
1880 N=Z2
1890 REM CONSTRUIRE LE COIN GAUCHE INFERIEUR DU TABLEAU
1900 FOR I=Y TO X4+1 STEP -1
1910 FOR J=1 TO Z2
1920 IF J=1 THEN 1980
1930 IF I=Y THEN 1980
1940 P(I,J)=P(I,J-1)+P(I+1,J)
1950 IF P(I,J)<Q*Q*Q THEN 1990
1960 P(I,J)=P(I,J)-Q*Q
1970 GOTO 1950
1980 P(I,J)=1
1990 NEXT J
2000 IF O=6 THEN 2020
2010 Z2=Z2-1
2020 NEXT I
2030 N=Z3
2040 REM CONSTRUIRE LE COIN DROIT INFERIEUR DU TABLEAU
2050 FOR I=Y TO N+1 STEP -1
2060 FOR J=Y TO Z3+1 STEP -1
2070 IF J=Y THEN 2130
2080 IF I=Y THEN 2130
2090 P(I,J)=P(I+1,J)+P(I,J+1)
2100 IF P(I,J)<Q*Q*Q THEN 2140
2110 P(I,J)=P(I,J)-Q*Q
2120 GOTO 2100
2130 P(I,J)=1
2140 NEXT J
2150 IF O=6 THEN 2170
2160 Z3=Z3+1
2170 NEXT I
2180 GOTO 1070
2190 REM FORMPAS C OPTION 2 LIGNES 2150-2260
2200 FOR R=1 TO T
2210 FOR C=1 TO T
2220 IF C>R THEN 2300
```

```
2230 IF(C-1)=0 THEN 2290
2240 IF R=C THEN 2290
2250 LET P(R,C)=P(R-1,C-1)+P(R-1,C)
2260 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 2300
2270 LET P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
2280 GOTO 2260
2290 LET P(R,C)=1
2300 NEXT C
2310 NEXT R
2320 GOTO 1040
2330 REM FORMPAS A OPTION 3 LIGNES 2290-2480
2340 IF T<=36 THEN 2370
2350 PRINT:PRINT"UN MAX. DE 36 LIGNES EST AUTORISE AVEC CETTE OPTION..LES VOILA":
     PRINT
2360 LET T=36
2370 LET P(1,T)=1
2380 FOR R=2 TO T
2390 LET C=1
2400 IF C>T*2-1 THEN 2530
2410 IF R+C=T+1 THEN 2470
2420 IF C=1 THEN 2480
2430 LET P(R,C)=P(R-1,C-1)+P(R-1,C+1)
2440 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 2480
2450 LET P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
2460 GOTO 2440
2470 LET P(R,C)=1
2480 IF R+C<T+1 THEN 2510
2490 LET C=C+2
2500 GOTO 2400
2510 LET C=C+1
2520 GOTO 2400
2530 NEXT R
2540 GOTO 1040
2550 REM OPTION 7 LIGNES 2540-3190
2570 REM POUSSEZ LES LIMITES
2580 REM NOTEZ LA PROTECTION CONTRE LES PROBLEMES DE SORTIE-TEMPS EN UNIV 1110
2590 PRINT:PRINT"QUELLES SERONT LES COORDONNEES (R,C) DU COIN GAUCHE SUP."
2600 PRINT "DE CETTE SECTION";
2610 INPUT R1,C1
2620 DIM R(1000),C(1000)
2630 REM *** T=TIM(1)
2640 FOR L1=1 TO 72:FOR L2=1 TO 72:P(L1,L2)=0:NEXT L2:NEXT L1
2650 FOR L2=1 TO 1000:R(L2)=1:C(L2)=1:NEXT L2
2670 IF R1=1 THEN 2780
2680 FOR R=2 TO R1
2690 FOR C=2 TO C1+72
2700 R(C)=R(C)+R(C-1)
2710 IF R(C)<Q*Q*Q THEN 2740
2720 R(C)=R(C)-Q*Q
2730 GOTO 2710
2740 NEXT C
2750 REM *** IF TIM(1)-T<6 THEN 2770
2760 GOSUB 3210
2770 NEXT R
2780 IF C1=1 THEN 2900
2790 FOR C=2 TO C1
2800 C(R1)=R(C)
2810 FOR R=R1+1 TO R1+72
2820 C(R)=C(R)+C(R-1)
2830 IF C(R)<Q*Q*Q THEN 2860
2840 C(R)=C(R)-Q*Q
2850 GOTO 2830
2860 NEXT R
2870 REM *** IF TIM(1)-T<6 THEN 2890
2880 GOSUB 3210
2890 NEXT C
2900 FOR C=1 TO 72
2910 P(1,C)=R(C+C1-1)
2920 P(C,1)=C(C+R1-1)
2930 NEXT C
2940 FOR R=2 TO 72
2950 FOR C=2 TO 72
2960 P(R,C)=P(R-1,C)+P(R,C-1)
2970 IF P(R,C)<Q*Q*Q THEN 3000
2980 P(R,C)=P(R,C)-Q*Q
2990 GOTO 2970
3000 NEXT C
3010 REM *** IF TIM(1)-T<6 THEN 3030
3020 GOSUB 3210
3030 NEXT R
3040 GOSUB 3210
3050 LPRINT
3060 LPRINT
3070 FOR R=1 TO 70
3080 FOR C=1 TO 70
3090 IF (P(R,C)/Q-INT(P(R,C)/Q))*Q<.98 THEN 3120
3100 LPRINT T$;
3110 GOTO 3130
3120 LPRINT S$;
3130 NEXT C
3140 REM *** IF TIM(1)-T<6 THEN 3160
3150 GOSUB 3210
3160 LPRINT
3170 NEXT R
3180 LPRINT
3190 LPRINT
3200 GOTO 1170
3210 LPRINT " ";
3220 REM *** LINPUT A$
3230 REM *** T=TIM(1)
3240 RETURN
3250 GOTO 1170
3260 REM CALENDRIER
3265 LPRINT CHR$(12)
3266 PRINT:PRINT"CALENDRIER CALCULE. SVP ATTENDEZ...":PRINT
3270 LET X=Y9
3280 REM LIGNES 3240-3640 PRODUIRE UN CALENDRIER
3290 REM LE PROGRAMME EST UN SOUSPROGRAMME QUI UTILISE LA VARIABLE X=ANNEE DU CALENDRIER
3300 REM
3310 C=6
3320 FOR J=1600 TO X STEP 1
3330 IF J=X THEN 3390
3340 IF J/4 <> INT(J/4) THEN 3380
3350 IF (J-1700)*(J-1800)*(J-1900)*(J-2100)*(J-2200)*(J-2300)=0 THEN 3380
3360 C=C+2
3370 GOTO 3390
3380 C=C+1
3390 IF C<7 THEN 3410
3400 C=C-7
3410 NEXT J
3420 LPRINT
3430 FOR R=1 TO 12
3440 READ A$
3450 LPRINT TAB(17);A$;" ";X
3460 READ B
3470 IF X/4 <> INT(X/4) THEN 3500
3480 IF A$ <> "FEVRIER" THEN 3500
3490 LET B=B+1
3510 LPRINT "=========================================="
3520 LPRINT "|DIM   LUN   MAR   MER   JEU   VEN   SAM|"
3530 LPRINT "=========================================="
3540 FOR D=1 TO B
3550 LPRINT TAB(6*C);:LPRINT USING " ##";D;
3560 LET C=C+1
3570 IF C<7 THEN 3600
3580 LPRINT
3590 C=0
3600 NEXT D
3610 LPRINT
3620 LPRINT "=========================================="
3630 FOR XX=1 TO 3
3640 LPRINT
3650 NEXT XX
3660 NEXT R
3665 LPRINT CHR$(12)
3670 DATA "JANVIER",31,"FEVRIER ",28,"MARS ",31,"AVRIL",30,"MAI",31
3680 DATA "JUIN",30,"JUIL",31,"AOUT",31,"SEPTEMBRE",30,"OCTOBRE",31
3690 DATA "NOVEMBRE",30,"DECEMBRE",31
3700 REM A FIN
3710 END
```

Pinball (Flipper)

PINBALL est une simulation d'un jeu de Flipper — comprenant les sons si votre terminal peut les faire — au cours de laquelle votre ordinateur prend la place du Flipper. Et vous n'avez même pas à y mettre de pièces de un Franc ! Le programme se divise en dix petits sous-programmes. Chaque sous-programme accomplit une partie de la simulation d'un Flipper.

Voici des détails sur chacun des sous-programmes.

1) Commencer et contrôler le jeu.

Cette tâche est accomplie par le programme principal FLIPPER, contenu dans les lignes 1-600 du programme. Flipper demande si l'utilisateur veut des instructions ou un dessin au début du jeu, met en jeu chaque nouvelle boule, la déplace jusqu'à ce qu'elle heurte un obstacle, et annonce à l'utilisateur quand il a términé et s'il a battu le meilleur score.

2) Impression des instructions.

Ce sous-programme est entre les lignes 1010 et 1099, et son but principal est d'imprimer les instructions du Flipper et de se brancher ensuite sur le programme de dessin pour imprimer un dessin du Flipper. Après que le dessin soit terminé, ce sous-programme explique la signification de chaque symbole sur le dessin.

3) Compter les points et enregistrer les nouveaux scores.

Les lignes 2010-3099 ont pour mission de rentrer en action chaque fois que l'espace occupé par la boule n'est pas blanc. Ces lignes préparent aussi la table du Flipper à entrer en action pendant le sous-programme suivant, c'est-à-dire actionner les flippers de la table quand la boule s'en approche.

4) Actionner les flippers.

Cette tâche est accomplie par les lignes 4010-4999. Ces lignes mettent aussi en place des indicateurs pour le programme principal (1 ci-dessus), pour mettre en jeu une nouvelle boule si nécessaire et branchent le sous-programme qui additionne les bonus quand les cibles (lettres A-J) ont été descendues en une boule.

5) Bonus à la fin d'une boule.

Les lignes 5010-5999 les comptent et se branchent alors sur le programme principal pour mettre en jeu une nouvelle boule. Si dix cibles ont été descendues en une boule, le programme délivre instantanément un bonus de 250 points et un « extra-ball » au joueur et réinitialise les cibles pour la partie suivante. Des bonus de dix points par cible sont normalement délivrés à la fin d'une boule.

6) Impression du dessin du Flipper.

Les lignes 6010-6999 impriment un dessin de la table du Flipper, au début de la partie ainsi qu'au hasard, tous les vingt-cinq « coups ».

7) Rebonds de la boule sur les bumpers et le jackpot.

La boule « rebondit » dans la partie commençant en ligne 7850.

8) Initialisation de la table.

La table est initialisée au début du jeu par les lignes 9010-9999.

Suggestions pour des modifications et des améliorations.

1) Modifiez la table selon vos désirs en insérant ou détruisant des bumpers, des jackpots, des portes (chiffres, actuellement 1-9 et les 0), etc. Vous pouvez aussi déplacer n'importe quelle partie de la table sauf les trois flippers.
2) Programmez de nouvelles sortes d'objets sur le flipper.
3) Si votre système le permet, insérez dans le programme quelques musiques de synthétiseur pour augmenter le réalisme !

Flipper a été conçu et écrit par Donald-Bruce Abrams.

```
                    FLIPPER
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE SUR L'ORDINATEUR FLIPPER!!
DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS POUR CE
JEU FANTASTIQUE? OUI

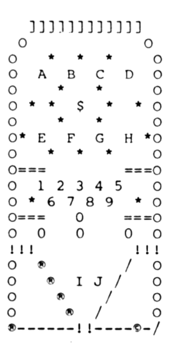
LES REGLES DU FLIPPER SUR ORDINATEUR SONT SIMPLES.  VOUS AVEZ EN TOUT
CINQ BOULES. SI VOUS MARQUEZ PLUS DE 160 POINTS  VOUS OBTENEZ UNE SIXIEME
BOULE, PLUS DE 2200, VOUS OBTENEZ UNE SEPTIEME BOULE.

CETTE TABLE A TROIS FLIPPERS, CHACUN D'EUX PROTEGE UNE SORTIE.
MAIS CE JEU DIFFERE DES AUTRES, CAR VOUS NE POUVEZ ACTIONNER QUE
DEUX DES FLIPPERS A CHAQUE FOIS QUE LA BOULE VA SORTIR.
NOTA BENE:  VOUS NE POUVEZ SAVOIR OU SE TROUVE LA BOULE!!!
ET SI VOUS ACTIONNEZ LES MAUVAIS FLIPPERS, VOUS PERDEZ LA BOULE ET LA
BOULE SUIVANTE EST LANCEE.

VOUS POUVEZ AVOIR UN DESSIN DE LA TABLE A CHAQUE FOIS QUE LA
BOULE TOUCHE UN OBJET, ET CELA PEUT VOUS AIDER. ON VOUS DIT AUSSI OU
SE TROUVE LA BOULE A CHAQUE FOIS QU'ELLE TOUCHE (MEME SI VOUS N'AVEZ
PAS DE DESSIN).LA LOGIQUE ET LA CHANCE JOUENT DANS LE CHOIX DES FLIPPERS.
 LES NUMEROS DES FLIPPERS SONT 1,2, ET 3 DE GAUCHE A DROITE, ET SONT
REPRESENTES SUR LE DESSIN PAR '!'.
COMME LA CHANCE NE JOUE QU'UNE FAIBLE PART DANS LE CHOIX DU BON FLIPPER,
VOUS JOUEREZ MAL SI VOUS ESSAYEZ DE DEVINER QUEL FLIPPER LA BOULE
APPROCHE....

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

LA TABLE RESSEMBLE A CECI:
****************
```



```
*****************
ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

VOULEZ VOUS UN DESSIN IMPRIME DE LA TABLE? NON
LE BUMPER CENTRAL ($) EST LE JACKPOT!

LA BOULE EST MISE EN JEU PAR LA FLECHE VERS LE HAUT(©),MONTE ET
EST DEPOSEE DANS LA MOITIE SUPERIEURE DE LA TABLE. LA BOULE
PEUT REBONDIR SUR LES COTES DE LA TABLE, SUR LES LIGNES
SUR LE COTE (=) ET SUR LES DIAGONALES (  ET /) EN BAS
DE LA TABLE. LES BUMPERS SONT REPRESENTES PAR DES ETOILES (*).

 LES FLIPPERS SONT REPRESENTES PAR DES POINTS D'EXCLAMATION (! OU !!).
LA BOULE PEUT SORTIR DU JEU PAR L'UN DES QUATRE TROU DU TABLEAU (O),
DANS CE CAS VOUS AUREZ UN BONUS ET VOUS PERDREZ LA BOULE.
 LES PORTES SONT NUMEROTEES DE 1 A 9,ET LES CIBLES A ABATTRE SONT
REPRESENTEES PAR A-J. VOUS OBTENEZ UN BONUS POUR CELLE-CI EN
FIN DE PARTIE,ET SI VOUS LES DESCENDEZ TOUTES, VOUS AVEZ UN BONUS SPECIAL...

 ON VOUS MONTRERA DE TEMPS EN TEMPS UN DESSIN DE LA TABLE
 QUAND LA BOULE TOUCHE QUELQUE CHOSE.LA BOULE EST REPRESENTEE PAR #.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.



LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 3 , 5 ).
VOUS RECEVEZ 32 POINTS DU BUMPER EN  3 , 5 .
SCORE:     32
VOUS RECEVEZ 53 POINTS DU BUMPER EN  3 , 8 .
SCORE:     85
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
SOUS LA FORME: X,Y ? 2,3
LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 4 , 12 ).
DOMMAGE... VOUS ETES SORTI DIRECTEMENT PAR UN TROU ('O' SUR LE DESSIN).
POUR VOUS CONSOLER, JE VOUS DONNE UN BONUS DE
 63 POINTS, CE QUI AMENE VOTRE TOTAL A   148
IL VOUS RESTE 5 BOULES.

LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 2 , 13 ).


CIBLE H TOUCHEE...
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
SOUS LA FORME: X,Y ? 2,3
LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 2 , 11 ).


CIBLE D TOUCHEE...
DOMMAGE... VOUS ETES SORTI DIRECTEMENT PAR UN TROU ('O' SUR LE DESSIN).
POUR VOUS CONSOLER, JE VOUS DONNE UN BONUS DE
 134 POINTS, CE QUI AMENE VOTRE TOTAL A   282
IL VOUS RESTE 4 BOULES.
VOTRE BOULE A DESCENDU LA CIBLE 2 !!
POUR CETTE EXCEPTIONNELLE PERFORMANCE ,VOUS GAGNEZ
***** 20 ***** POINTS!!
SCORE:    302

LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 4 , 9 ).
VOUS RECEVEZ 90 POINTS DE LA PORTE 2
SCORE:    392
VOUS RECEVEZ 30 POINTS DE LA PORTE 2
SCORE:    422

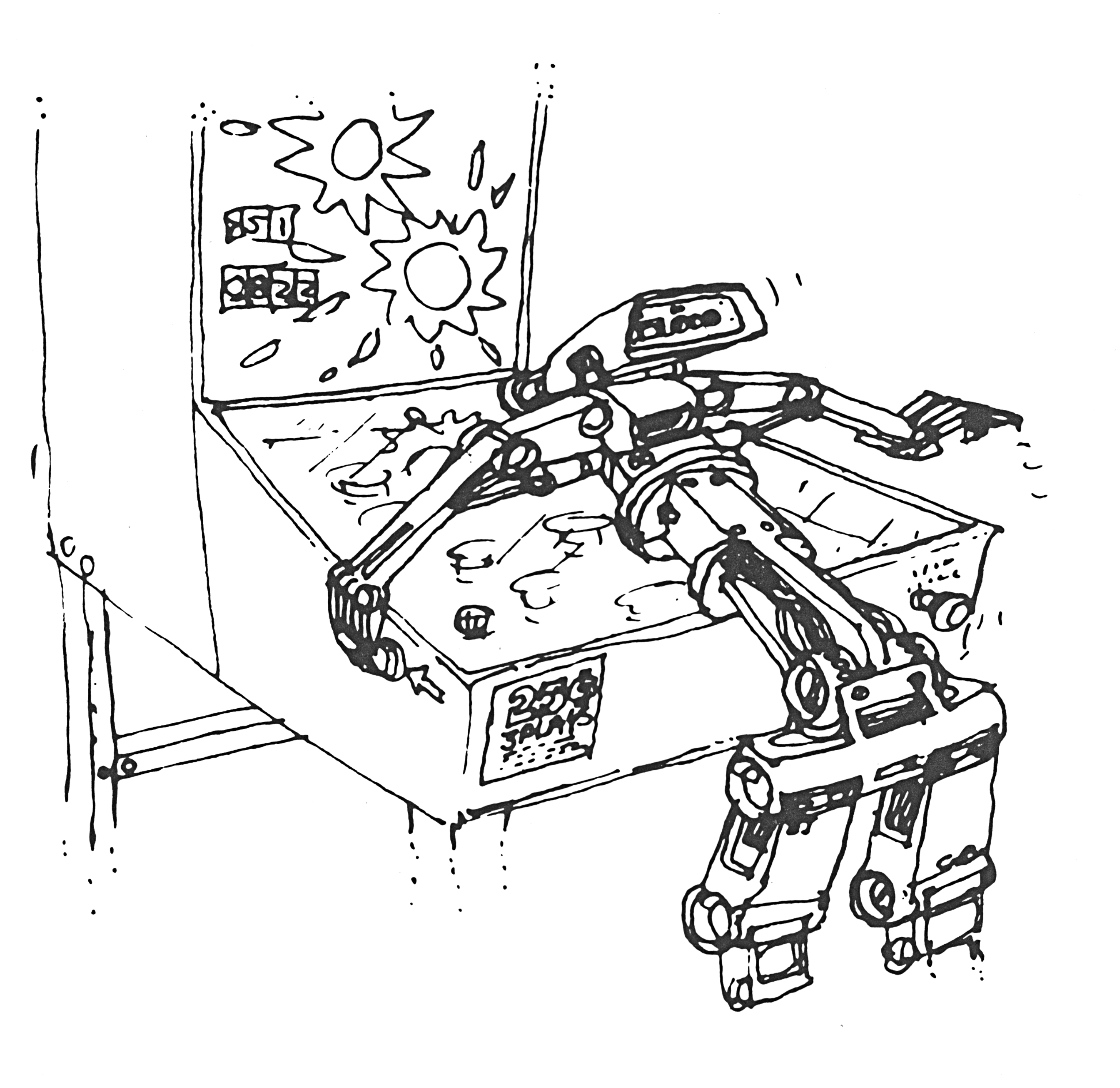

CIBLE H TOUCHEE...


CIBLE E TOUCHEE...
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
SOUS LA FORME: X,Y ? 1,2
LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 7 , 5 ).
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
SOUS LA FORME: X,Y ? 1,2
LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 2 , 10 ).
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
SOUS LA FORME: X,Y ? 2,3
LA BOULE EST MAINTENANT EN ( 8 , 6 ).
VOUS RECEVEZ 64 POINTS DU BUMPER EN  9 , 5 .
SCORE:    486

VOUS RECEVEZ 64 POINTS DU BUMPER EN  9 , 5 .
SCORE:    550
LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(26);"FLIPPER":CLEAR 1000
2 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT:PRINT:PRINT
5 FM$=" #,### "
8 DIM R$(10),P$(20),L(2)
9 GOSUB 9500
10 A1=0:A0=0:X9=0
20 PRINT "BIENVENUE SUR L'ORDINATEUR FLIPPER!!"
30 PRINT "DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS POUR CE"
35 PRINT "JEU FANTASTIQUE";
40 INPUT Q$:IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN GOSUB 1010:GOTO 50
45 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS UN DESSIN DE LA TABLE";
46 INPUT Q$:IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN GOSUB 6010
50 PRINT:PRINT:B=5
55 S=0:P=0
60 T$="ABCDEFGHIJ":PRINT
61 FOR Z=1 TO 10:R$(Z)=" ":NEXT Z:Z3=0
70 A1=0
71 A7=0
80 IF B<=0 THEN 290
100 L(1)=2+INT(RND(1)*6):L(2)=INT(RND(1)*14)+1
110 C=1+INT(RND(1)*7):A1=0
120 PRINT "LA BOULE EST MAINTENANT EN (";L(1);",";L(2);")."
130 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)=" "THEN 150
140 GOSUB 2010
150 IF A7=7 THEN 280
160 IF A1<>4 THEN 180
170 GOTO 260
180 L(1)=L(1)+1
190 A1=0
200 L(2)=L(2)+INT(1+RND(1)*3)-2
210 IF L(2)<2 OR L(2)>15 THEN L(1)=L(1)+INT(1+RND(1)*3)-2
215 IF L(2)<2 OR L(2)>15 THEN L(2)=INT(2+RND(1)*13)
230 IF L(1)>=2 AND L(1)<=20 THEN GOTO 130
240 L(1)=INT(1+RND(1)*7)
250 GOTO 130
260 GOSUB 4010
270 IF A0=1 THEN 400
280 ON X9+1 GOTO 60,340
285 PRINT"VOUS AVEZ JOUE VOTRE SEPTIEME BOULE ET MARQUE";:PRINT USING FM$;P;:
    PRINT "POINTS!"
286 PRINT"C'EST TRES BON!":GOTO 9999
290 PRINT "VOUS AVEZ JOUE VOS CINQ BOULES, ET AVEZ MARQUE"
293 PRINT "UN TOTAL DE";:PRINT USING FM$;P;:PRINT "POINTS."
300 IF P<1600 THEN 9999
305 PRINT:PRINT "*** BONUS  ***"
310 B=B+1
320 X9=1
330 GOTO 60
340 PRINT "VOUS AVEZ JOUE VOTRE SIXIEME BOULE ET MARQUE";:PRINT USING FM$;P;:
    PRINT "POINTS!"
341 X9=2
350 IF P<2200 THEN 9999
355 PRINT:PRINT "*** BONUS  ***"
360 B=B+1:S=3
370 GOTO 60
380 GOTO 2010
390 GOTO 150
400 L(1)=2+INT(RND(1)*7)
405 L(2)=2+INT(RND(1)*13):X=0:Y=0
410 GOTO 110
1010 PRINT CHR$(26)
1030 PRINT
   "     LES REGLES DU FLIPPER SUR ORDINATEUR SONT SIMPLES.  VOUS AVEZ EN TOUT"
1040 PRINT
    "CINQ BOULES. SI VOUS MARQUEZ PLUS DE 160 POINTS0 VOUS OBTENEZ UNE SIXIEME "
1045 PRINT "BOULE, PLUS DE 2200, VOUS OBTENEZ UNE SEPTIEME BOULE."
1060 PRINT:PRINT
  "     CETTE TABLE A TROIS FLIPPERS, CHACUN D'EUX PROTEGE UNE SORTIE."
1070 PRINT "MAIS CE JEU DIFFERE DES AUTRES, CAR VOUS NE POUVEZ ACTIONNER QUE"
1080 PRINT "DEUX DES FLIPPERS A CHAQUE FOIS QUE LA BOULE VA SORTIR."
1090 PRINT "NOTA BENE:  VOUS NE POUVEZ SAVOIR OU SE TROUVE LA BOULE!!!"
1093 PRINT "ET SI VOUS ACTIONNEZ LES MAUVAIS FLIPPERS, VOUS PERDEZ LA BOULE ET LA"
1095 PRINT "BOULE SUIVANTE EST LANCEE.":PRINT
1097 PRINT "     VOUS POUVEZ AVOIR UN DESSIN DE LA TABLE A CHAQUE FOIS QUE LA "
1098 PRINT
    "BOULE TOUCHE UN OBJET, ET CELA PEUT VOUS AIDER. ON VOUS DIT AUSSI OU"
1099 PRINT "SE TROUVE LA BOULE A CHAQUE FOIS QU'ELLE TOUCHE (MEME SI VOUS N'AVEZ"
1100 PRINT
"PAS DE DESSIN).LA LOGIQUE ET LA CHANCE JOUENT DANS LE CHOIX DES FLIPPERS."
1110 PRINT
    " LES NUMEROS DES FLIPPERS SONT 1,2, ET 3 DE GAUCHE A DROITE, ET SONT"
1120 PRINT "REPRESENTES SUR LE DESSIN PAR '!'."
1123 PRINT
    "     COMME LA CHANCE NE JOUE QU'UNE FAIBLE PART DANS LE CHOIX DU BON FLIPPER,"
```

```
1125 PRINT "VOUS JOUEREZ MAL SI VOUS ESSAYEZ DE DEVINER QUEL FLIPPER LA BOULE"
1127 PRINT "APPROCHE....":PRINT:GOSUB 50000:
     PRINT"LA TABLE RESSEMBLE A CECI:"
1130 PRINT "****************":PRINT:FOR Z=1 TO 20:PRINT P$(Z):NEXT Z
1140 PRINT:PRINT"****************"
1145 GOSUB 50000
1150 INPUT "VOULEZ VOUS UN DESSIN IMPRIME DE LA TABLE";ANS$
1152 IF LEFT$(ANS$,1)="N" THEN 1230
1154 LINE INPUT "VERIFIEZ QUE VOTRE IMPRIMANTE EST BRANCHEE,TAPEZ 'RETURN'";XX$
1155 PRINT:PRINT:PRINT "--- IMPRESSION ---":PRINT:PRINT
1156 FOR Z=1 TO 20:LPRINT P$(Z):NEXT Z
1158 LPRINT CHR$(12)' PRINTER FORM FEED CHARACTER
1160 GOSUB 50000
1230 PRINT "     LE BUMPER CENTRAL ($) EST LE JACKPOT!":PRINT
1240 PRINT
     "      LA BOULE EST MISE EN JEU PAR LA FLECHE VERS LE HAUT(^),MONTE ET "
1250 PRINT
     "EST DEPOSEE DANS LA MOITIE SUPERIEURE DE LA TABLE. LA BOULE"
1260 PRINT "PEUT REBONDIR SUR LES COTES DE LA TABLE, SUR LES LIGNES"
1263 PRINT
     "SUR LE COTE (=) ET SUR LES DIAGONALES (  ET /) EN BAS"
1270 PRINT "DE LA TABLE. LES BUMPERS SONT REPRESENTES PAR DES ETOILES (*).":PRINT
1280 PRINT " LES FLIPPERS SONT REPRESENTES PAR DES POINTS D'EXCLAMATION (! OU !!)."
1285 PRINT
  "LA BOULE PEUT SORTIR DU JEU PAR L'UN DES QUATRE TROU DU TABLEAU (0),"
1290 PRINT "DANS CE CAS VOUS AUREZ UN BONUS ET VOUS PERDREZ LA BOULE."PRINT
1300 PRINT
     "       LES PORTES SONT NUMEROTEES DE 1 A 9,ET LES CIBLES A ABATTRE SONT"
1310 PRINT "REPRESENTEES PAR A-J. VOUS OBTENEZ UN BONUS POUR CELLE-CI EN"
1320 PRINT
     "FIN DE PARTIE,ET SI VOUS LES DESCENDEZ TOUTES, VOUS AVEZ UN BONUS SPECIAL..."
1330 PRINT:PRINT"    ON VOUS MONTRERA DE TEMPS EN TEMPS UN DESSIN DE LA TABLE"
1340 PRINT " QUAND LA BOULE TOUCHE QUELQUE CHOSE.LA BOULE EST REPRESENTEE PAR #."
1350 PRINT:PRINT:GOSUB 50000:RETURN
2010 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="0" THEN 2070
2020 IF INT(RND(1)+.5)=<>1 THEN 2022
2021 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="/"OR MID$(P$(L(1)),L(2),1)=" THEN 2160
2022 S8=INT(RND(1)*6+1)
2023 FOR S7=1 TO S8:PRINT CHR$(7);:NEXT S7
2025 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)<="J"AND MID$(P$(L(1)),L(2),1)>="A" THEN 2190
2040 GOSUB 3010
2050 RETURN
2070 PRINT
     "DOMMAGE... VOUS ETES SORTI DIRECTEMENT PAR UN TROU ('0' SUR LE DESSIN)."
2075 PRINT "POUR VOUS CONSOLER, JE VOUS DONNE UN BONUS DE"
2090 Q=INT(RND(1)*141)
2100 P=P+Q
2110 PRINT Q;"POINTS, CE QUI AMENE VOTRE TOTAL A";:PRINT USING FM$;P
2115 PRINT "IL VOUS RESTE";B-1;"BOULES."
2120 B=B-1
2130 A7=7
2140 GOSUB 5010
2150 RETURN
2160 L(1)=L(1)+(1+INT(RND(1)*4))-(1+INT(RND(1)*4))
2170 L(2)=2+INT(RND(1)*14)
2180 RETURN
2190 PRINT
2200 FOR Q=1 TO 10
2203 IF R$(Q)=MID$(P$(L(1)),L(2),1) THEN 2275
2204 NEXT Q
2205 Z3=Z3+1:R$(Z3)=MID$(P$(L(1)),L(2),1)
2210 PRINT:PRINT "CIBLE ";R$(Z3);" TOUCHEE..."
2255 IF Z3=10 THEN GOSUB 5010
2260 RETURN
2275 RETURN
3010 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)=CHR$(8) THEN RETURN
3015 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="]" THEN RETURN
3017 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="[" THEN RETURN
3018 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="^" THEN 3110
3019 A1=0
3020 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="=" THEN 3410
3030 C=C-1
3040 IF C=0 THEN 3110
3050 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="!"OR MID$(P$(L(1)),L(2),1)="THEN 3110
3060 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="/"OR MID$(P$(L(1)),L(2),1)="-"THEN 3110
3070 IF INT(1+RND(1)*25)=4 THEN GOSUB 6010
3080 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="$" THEN 3230
3090 IF MID$(P$(L(1)),L(2),1)="*" THEN 3280
3100 GOTO 3320
3110 A1=4
3120 GOTO 3390
3130 IF L(2)<6 THEN GOTO 3180
3140 IF L(2)<11 THEN 3200
3150 D=2:IF INT(1+RND(1)*2)=1 THEN D=D+(1+INT(RND(1)*3))-2:IF D>3 THEN D=D-3
3170 RETURN
3180 D=1:IF INT(1+RND(1)*2)=1 THEN D=INT(RND(1)*3)+D
3190 RETURN
3200 D=2:IF INT(1+RND(1)*2)=1 THEN D=D+INT(RND(1)*3):IF D>3 THEN D=D-3
3210 RETURN
3230 Q=45+INT(RND(1)*146)
3240 PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE LE JACKPOT!!! VOUS GAGNEZ";Q;"POINTS!!"
3250 P=P+Q
3260 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT";:PRINT USING FM$;P;:PRINT "POINTS!"
3270 GOTO 3360
3280 Q=INT(RND(1)*64)+1:P=P+Q
3290 PRINT "VOUS RECEVEZ";Q;"POINTS DU BUMPER EN ";L(1);",";L(2);"."
3300 PRINT "SCORE: ";:PRINT USING FM$;P
3310 GOTO 3360
3320 Q=15*(1+INT(RND(1)*6)):P=P+Q
3330 PRINT "VOUS RECEVEZ";Q;"POINTS DE LA PORTE ";MID$(P$(L(1)),L(2),1)
3340 PRINT "SCORE: ";:PRINT USING FM$;P
3360 L(1)=(L(1)-INT(1+RND(1)*3))-INT(1+RND(1)*2)
3370 L(2)=L(2)-3+INT(RND(1)*5)+1
3380 RETURN
3390 GOSUB 7850
3400 GOTO 3130
3410 L(1)=L(1)-(1+INT(RND(1)*5))
3420 L(2)=L(2)-2+(1+INT(RND(1)*4))
3430 RETURN
4010 PRINT
     "LA BOULE ARRIVE SUR UN FLIPPER.ENTREZ LES DEUX FLIPPERS QUE VOUS JOUEZ"
4020 INPUT "SOUS LA FORME: X,Y ";V,W
4030 IF V=D OR W=D THEN 4110
4040 PRINT "NON,VOUS AVEZ MAL CHOISI .IL VOUS RESTE MAINTENANT"
4060 PRINT B-1;"BOULES."
4070 B=B-1
4080 A0=0
4090 GOSUB 5010
4100 RETURN
4110 A0=1
4120 C=INT(1+RND(1)*5)
4140 RETURN
5010 IF Z3=10 THEN 5090
5020 IF Z3=0 THEN RETURN
5030 PRINT "VOTRE BOULE A DESCENDU LA CIBLE";Z3;"!!"
5040 PRINT "POUR CETTE EXCEPTIONNELLE PERFORMANCE ,VOUS GAGNEZ "
5050 PRINT "*****";10*Z3;"*****";:PRINT" POINTS!!"
5060 P=P+10*Z3
5080 GOTO 5120
5090 P=P+250
5100 PRINT "***** VOUS AVEZ DESCENDU LES DIX CIBLES !!! *****"
5110 PRINT "VOUS GAGNEZ 250 POINTS ET UN EXTRA BALL!!!"
5114 B=B+1
5120 PRINT "SCORE: ";:PRINT USING FM$;P:RETURN
6010 PRINT
6020 PRINT:PRINT"   D E S S I N ":PRINT"****************"
6040 FOR Q=1 TO L(1)-1:PRINT P$(Q):NEXT Q
6044 PRINT MID$(P$(L(1)),1,L(2)-1);"#";MID$(P$(L(1)),L(2)+1,16-L(2))
6050 FOR Q=L(1)+1 TO 20:PRINT P$(Q):NEXT Q
6060 PRINT:PRINT"LA BOULE ETAIT EN '#'":PRINT:PRINT"****************"
6070 GOSUB 50000
6100 RETURN
7850 L(2)=ABS(L(2)-2+INT(1+RND(1)*4))
7860 IF L(2)<=15 THEN RETURN
7870 L(2)=1+INT(RND(1)*15):RETURN
9500 P$(1)="  "
9501 FOR Q=1 TO 12:P$(1)=P$(1)+"["+CHR$(8)+"]":NEXT Q
9502 P$(1)=P$(1)+"  "
9510 P$(2)=" O            O "
9520 P$(3)="O   *  *  *    O"
9530 P$(4)="O  A  B  C  D  O"
9540 P$(5)="O    *    *    O"
9550 P$(6)="O * *  $  *  * O"
9560 P$(7)="O    *    *    O"
9570 P$(8)="O* E  F  G  H *O"
9580 P$(9)="O   *  *  *    O"
9590 P$(10)="O===         ===O"
9600 P$(11)="O  1 2 3 4 5   O"
9610 P$(12)="O * 6 7 8 9  * O"
9620 P$(13)="O===   0    ===O"
9630 P$(14)="O  0   0    0  O"
9640 P$(15)="!!!           !!!"
9650 P$(16)="O          /  O"
9660 P$(17)="O     I J /   O"
9670 P$(18)="O        /    O"
9680 P$(19)="O       /     O"
9690 P$(20)=------!!----^-/"
9700 RETURN
9999 PRINT "REVENEZ JOUER DE TEMPS EN TEMPS!!":GOSUB 50000:END
50000 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
50010 PRINT CHR$(26)
50020 RETURN
```


25¢
3 PLAYS

Rabbit Chase
(Chasse au lapin)

Comme son nom l'indique, ce jeu a pour but de pourchasser et de capturer un lapin. Mais ce lapin est un petit diable insaisissable; il peut sauter au hasard dans n'importe quelle direction. Vous courez au moins aussi vite que lui, parfois même plus vite (seul l'ordinateur décide). Pour pouvoir attraper ce lapin, il faut vous en approcher à moins de 20 unités. Avant chaque saut, l'ordinateur imprime votre position, celle du lapin, la direction vers laquelle il va sauter, et votre approche la plus avantageuse lors du dernier saut. Vous indiquez à l'ordinateur la direction que vous désirez prendre. Toutes les coordonnées et les directions sont données sous la même forme que le ferait un géomètre dans un repère cartésien usuel.

Non seulement, ce jeu est un agréable passe-temps mais de plus, il vous entraîne à l'utilisation et à la visualisation d'un plan (X, Y). Après chaque saut, réfléchissez un moment et tentez de choisir la bonne direction. Essayez de visualiser mentalement le jeu. Utiliser du papier, c'est tricher (ou peut-être juste lors du premier essai).

Modifications possibles

1. Changez le programme de façon à choisir vous-même votre vitesse.
2. Le jeu est beaucoup plus intéressant quand la « distance de capture » varie. Une distance de 50 unités donne un jeu facile à résoudre; si vous la fixez à 15, vous aurez certainement à utiliser du papier; une « distance de capture » de 5 unités nécessitera un rapporteur et du papier millimétré.
3. Cherchez un moyen d'étendre ce jeu dans un espace à trois (voire quatre) dimensions, etc. !
4. Essayez de limiter le nombre de sauts et/ou de faire en sorte que l'ordinateur vous donne des conseils si nécessaire.

Cette « Chasse au lapin » a été écrite par Ted C. Park du Pacific Union College. Elle parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mars-avril 1975.

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(29);"CHASSE AU LAPIN"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
30 PRINT
40 PRINT
100 REM ('T' EST LA ZONE DE CAPTURE)
105 LET T=400
115 REM --   INITIALISER VITESSES ET POSITIONS
125 LET V1=INT(RND(1)*10+.5)*10+50
130 LET V2=(INT(RND(1)*2+.5)+1)*V1
135 LET X1=(INT(RND(1)*400)+100)*SGN(RND(1)-.5)
140 LET Y1=(INT(RND(1)*400)+100)*SGN(RND(1)-.5)
145 IF Y1=0 OR X1=0 THEN 135
150 LET X2=0
155 LET Y2=0
160 PRINT "VITESSES (UNITES/SAUT):"
165 PRINT "LAPIN -";V1,"VOUS -";V2
170 PRINT
175 PRINT
180 PRINT
185 LET C=(X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2
190 LET P1=3.141592653589#/180
195 LET H=1
200 REM --   IMPRESSION
215 LET D1=INT(RND(1)*359)
220 PRINT "SAUT #: ";
225 LET Z=H
230 GOSUB 510
235 PRINT "  DISTANCE DU LAPIN: ";
240 LET Z=SQR((X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2)
245 GOSUB 510
250 PRINT "   APPROCHE MAXIMUM: ";
255 LET Z=SQR(C)
260 GOSUB 510
265 PRINT
270 PRINT "LAPIN ----     POSITION: (";
275 LET Z=X1
280 GOSUB 520
285 PRINT ",";
290 LET Z=Y1
295 GOSUB 520
300 PRINT ")   ET DIRECTION:";
305 LET Z=D1
310 GOSUB 510
315 PRINT
320 PRINT "VOUS -----     POSITION: (";
325 LET Z=X2
330 GOSUB 520
335 PRINT ",";
340 LET Z=Y2
345 GOSUB 520
350 PRINT ")   ET DIRECTION:";
355 INPUT D2
360 IF D2 < 0 OR D2 >=360 THEN 355
365 PRINT
370 PRINT
380 REM --   CHEMINS ORDINATEUR ET VOIR SI INTERSECTION
390 LET X3=V1*COS(D1*P1)/100
395 LET Y3=V1*SIN(D1*P1)/100
400 LET X4=V2*COS(D2*P1)/100
405 LET Y4=V2*SIN(D2*P1)/100
410 LET C=(X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2
415 FOR I=1 TO 100
420 LET X1=X1+X3
425 LET Y1=Y1+Y3
430 LET X2=X2+X4
435 LET Y2=Y2+Y4
440 IF C <  (X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2 THEN 445
443 C=(X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2
445 NEXT I
450 LET H=H+1
455 IF C > T THEN 215
460 PRINT
465 PRINT
470 PRINT "***********"
475 PRINT "* ATTRAPE *"
480 PRINT "***********"
485 PRINT
490 PRINT
500 END
510 REM --   NOMBRES CONVERTIS EN SERIE POUR SORTIE CLAIRE
520 Z=INT(Z+.5)
525 PRINT RIGHT$("     "+STR$(Z),5);
585 RETURN
590 END
```

```
RUN

                              CHASSE AU LAPIN
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY


VITESSES (UNITES/SAUT):
LAPIN - 70     VOUS - 140



SAUT #:      1  DISTANCE DU LAPIN:    256   APPROCHE MAXIMUM:    256
LAPIN ----      POSITION: (  224,   123)   ET DIRECTION:  178
VOUS -----      POSITION: (    0,     0)   ET DIRECTION:? 135


SAUT #:      2  DISTANCE DU LAPIN:    254   APPROCHE MAXIMUM:    250
LAPIN ----      POSITION: (  154,   125)   ET DIRECTION:  130
VOUS -----      POSITION: (  -99,    99)   ET DIRECTION:? 100


SAUT #:      3  DISTANCE DU LAPIN:    239   APPROCHE MAXIMUM:    239
LAPIN ----      POSITION: (  109,   179)   ET DIRECTION:  353
VOUS -----      POSITION: ( -123,   237)   ET DIRECTION:? 50


SAUT #:      4  DISTANCE DU LAPIN:    274   APPROCHE MAXIMUM:    239
LAPIN ----      POSITION: (  179,   171)   ET DIRECTION:  323
VOUS -----      POSITION: (  -33,   344)   ET DIRECTION:? 10


SAUT #:      5  DISTANCE DU LAPIN:    273   APPROCHE MAXIMUM:    268
LAPIN ----      POSITION: (  234,   128)   ET DIRECTION:  261
VOUS -----      POSITION: (  105,   368)   ET DIRECTION:? 323


SAUT #:      6  DISTANCE DU LAPIN:    225   APPROCHE MAXIMUM:    225
LAPIN ----      POSITION: (  223,    59)   ET DIRECTION:    2
VOUS -----      POSITION: (  216,   284)   ET DIRECTION:? 135


SAUT #:      7  DISTANCE DU LAPIN:    367   APPROCHE MAXIMUM:    225
LAPIN ----      POSITION: (  293,    62)   ET DIRECTION:  348
VOUS -----      POSITION: (  117,   383)   ET DIRECTION:? 348


SAUT #:      8  DISTANCE DU LAPIN:    325   APPROCHE MAXIMUM:    325
LAPIN ----      POSITION: (  362,    47)   ET DIRECTION:    0
VOUS -----      POSITION: (  254,   354)   ET DIRECTION:? 0
```

Roadrace
(Course automobile)

Vous conduisez une voiture de course sur la célèbre Route 20 New-Yorkaise. Vous devez parcourir cinq miles avec un demi-bidon de carburant. Attention aux autres voitures, aux différentes routes... !!!

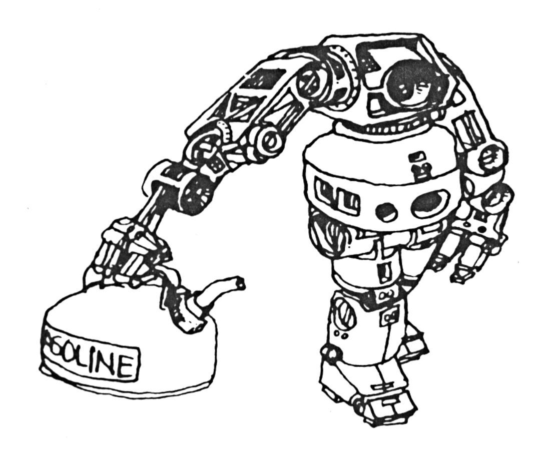
Au départ, vous montez dans votre voiture et vous prenez connaissance du parcours. Pendant la course, vous pouvez jouer de l'accélération et du freinage pour tenter de l'emporter.

Faites attention lorsque vous doublez une autre voiture ! Si vous allez à la même vitesse qu'elle, vous vous trouverez nez à nez avec un autobus « Greyhound ».

Cette course est difficile à gagner. Je la termine généralement dans un virage, ou bien un manque de carburant m'empêche de finir. Si vous désirez augmenter votre autonomie, regardez à la ligne 870.

Bonne chance !

Ce jeu parut pour la première fois dans *Creative Computing* en janv.-févr. 1975.




```
RUN

                         COURSE-AUTO

           CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY


    VOICI LE RALLY PITTSFIELD-ALBANY

BIENVENUE AU PREMIER RALLY ANNUEL PITTSFIELD-ALBANY.
VOUS CONDUIREZ SUR LA ROUTE 20,ET ESSAIEREZ DE GAGNER LA COURSE
ET DE RESTER EN VIE. BONNE CHANCE!!

VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE: (1) UNE VW; (2) 283 NOVA;
(3) Z-28; OU (4) FERRARI

CHOISISSEZ LA VOITURE QUE VOUS VOULEZ EN TAPANT LE NOMBRE
QU'IL Y A DEVANT. ATTENTION,MEILLEUR EST LA VOITURE,PLUS ELLE
CONSOMME D'ESSENCE.
QUELLE VOITURE? 3

MAINTENANT CHOISISSEZ SUR QUEL CIRCUIT VOUS VOULEZ COURIR.
LE CIRCUIT LE PLUS FACILE EST LE NUMERO 1,C'EST LE PLUS LINEAIRE
LE NUMERO 5 EST CONSTITUE EN GRANDE PARTIE DE VIRAGES ET DE LACETS.
QUEL CIRCUIT VOULEZ VOUS? 1

VOUS DEVREZ PARCOURIR 5 KM AVEC 0,5 GALLONS D'ESSENCE.
UN BILAN SERA FAIT TOUTES LES 10 SECONDES. APRES CHAQUE
BILAN, ON VOUS DEMANDERA UN NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION.
UN TAUX DE +10 EST UNE PUISSANTE ACCELERATION, -10 EST UN PUISSANT FREINAGE.
TOUT NOMBRE INTERMEDIAIRE EST POSSIBLE.

VITESSE ACTUELLE = 0  NO. DE GALLONS = .5
NO. DE KM = 0  TEMPS ECOULE = 0 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:CLAIRE ET DROITE

VITESSE ACTUELLE = 70  NO. DE GALLONS = .47
NO. DE KM = .152174  TEMPS ECOULE = 10 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 2

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 55  NO. DE GALLONS = .464
NO. DE KM = .271739  TEMPS ECOULE = 20 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 75 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 102  NO. DE GALLONS = .434
NO. DE KM = .493478  TEMPS ECOULE = 30 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 130  NO. DE GALLONS = .404
NO. DE KM = .776087  TEMPS ECOULE = 40 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? -5

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE EN DEPASSEMENT
BUS GREYHOUND DE L'AUTRE COTE FAISANT DU 64 KM/H VITESSE DE CASSE = 105
OU VOTRE TOMBE A-T-ELLE ETE CONSTRUITE?

 VOULEZ-VOUS RECOMMENCER,? OUI
QUELLE VOITURE? 3

QUEL CIRCUIT VOULEZ VOUS? 5

VITESSE ACTUELLE = 0  NO. DE GALLONS = .5
NO. DE KM = 0  TEMPS ECOULE = 0 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE: ATTENTION: VIRAGE DEVANT

VITESSE ACTUELLE = 70  NO. DE GALLONS = .47
NO. DE KM = .152174  TEMPS ECOULE = 10 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 0

CONDITIONS DE ROUTE:SONT TERRIBLES
 15 ETAIT VOTRE VITESSE DANS LE VIRAGE
 41 ETAIT VOTRE VITESSE, SUR LA ROUTE OU VOTRE TOMBE A-T-ELLE ETE
                                                      CONSTRUITE?
 VOULEZ-VOUS RECOMMENCER,? OUI
QUELLE VOITURE? 3

QUEL CIRCUIT VOULEZ VOUS? 1

VITESSE ACTUELLE = 0  NO. DE GALLONS = .5
NO. DE KM = 0  TEMPS ECOULE = 0 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE: ATTENTION: VIRAGE DEVANT

VITESSE ACTUELLE = 70  NO. DE GALLONS = .47
NO. DE KM = .152174  TEMPS ECOULE = 10 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 0

CONDITIONS DE ROUTE:DANS VIRAGE

VITESSE ACTUELLE = 41  NO. DE GALLONS = .47
NO. DE KM = .241304  TEMPS ECOULE = 20 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 7

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 73  NO. DE GALLONS = .449
NO. DE KM = .4  TEMPS ECOULE = 30 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 65 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 113  NO. DE GALLONS = .419
NO. DE KM = .645652  TEMPS ECOULE = 40 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 136  NO. DE GALLONS = .389
NO. DE KM = .941304  TEMPS ECOULE = 50 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 94 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 150  NO. DE GALLONS = .359
NO. DE KM = 1.26739  TEMPS ECOULE = 60 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10


CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 158  NO. DE GALLONS = .329
NO. DE KM = 1.61087  TEMPS ECOULE = 70 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 5
```

```
CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 86 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 128  NO. DE GALLONS = .314
NO. DE KM = 1.88913  TEMPS ECOULE = 80 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 145  NO. DE GALLONS = .284
NO. DE KM = 2.20435  TEMPS ECOULE = 90 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 100 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 155  NO. DE GALLONS = .254
NO. DE KM = 2.5413  TEMPS ECOULE = 100 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS

VITESSE ACTUELLE = 161  NO. DE GALLONS = .224
NO. DE KM = 2.8913  TEMPS ECOULE = 110 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10

CONDITIONS DE ROUTE:VEHICULE DEPASSE 112 KM/H

VITESSE ACTUELLE = 164  NO. DE GALLONS = .194
NO. DE KM = 3.24783  TEMPS ECOULE = 120 SECONDES
QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION? 10
VOTRE MOTEUR A SAUTE. VOUS AVEZ ETE FRAPPE PAR UN PISTON.
OU VOTRE TOMBE A-T-ELLE ETE CONSTRUITE?

 VOULEZ-VOUS RECOMMENCER,? NON

POULE MOUILLEE

Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(27);"COURSE-AUTO""
15 PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
30 PRINT
40 PRINT
50 PRINT
100 PRINT "    VOICI LE RALLY PITTSFIELD-ALBANY"
120 PRINT
130 PRINT "BIENVENUE AU PREMIER RALLY ANNUEL PITTSFIELD-ALBANY."
140 PRINT "VOUS CONDUIREZ SUR LA ROUTE 20,ET ESSAIEREZ DE GAGNER LA COURSE"
150 PRINT "ET DE RESTER EN VIE. BONNE CHANCE!!"
160 PRINT
170 PRINT "VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE: (1) UNE VW; (2) 283 NOVA;"
180 PRINT "(3) Z-28; OU (4) FERRARI"
190 PRINT
200 PRINT "CHOISISSEZ LA VOITURE QUE VOUS VOULEZ EN TAPANT LE NOMBRE "
210 PRINT "QU'IL Y A DEVANT. ATTENTION,MEILLEUR EST LA VOITURE,PLUS ELLE"
215 PRINT "CONSOMME D'ESSENCE."
220 PRINT "QUELLE VOITURE";
230 INPUT C1
240 LET C1=INT(C1)
250 IF C1 > 4 THEN 280
260 IF C1 < 1 THEN 280
270 GOTO 300
280 PRINT "NUMERO DE VOITURE NON VALABLE. NOUVELLE VOITURE ";
290 GOTO 230
300 PRINT
310 IF N2=1 THEN 345
320 PRINT "MAINTENANT CHOISISSEZ SUR QUEL CIRCUIT VOUS VOULEZ COURIR."
330 PRINT "LE CIRCUIT LE PLUS FACILE EST LE NUMERO 1,C'EST LE PLUS LINEAIRE"
340 PRINT "LE NUMERO 5 EST CONSTITUE EN GRANDE PARTIE DE VIRAGES ET DE LACETS."
345 PRINT "QUEL CIRCUIT VOULEZ VOUS";
350 INPUT C2
360 LET C2=INT(C2)
380 IF C2 < 1 THEN 410
390 IF C2 > 5 THEN 410
400 GOTO 430
410 PRINT "NUMERO DE CIRCUIT IMPOSSIBLE. NOUVEAU CHOIX ";
420 GOTO 350
430 IF N2=1 THEN 490
435 PRINT
440 PRINT "VOUS DEVREZ PARCOURIR 5 KM AVEC 0,5 GALLONS D'ESSENCE."
450 PRINT "UN BILAN SERA FAIT TOUTES LES 10 SECONDES. APRES CHAQUE"
460 PRINT "BILAN, ON VOUS DEMANDERA UN NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION."
470 PRINT "UN TAUX DE +10 EST UNE PUISSANTE ACCELERATION, -10 EST UN PUISSANT FR
EINAGE."
480 PRINT "TOUT NOMBRE INTERMEDIAIRE EST POSSIBLE."
490 FOR I=1 TO C1
500 READ B,M,S
510 LET B=B/10
520 NEXT I
530 LET A1=.5
540 LET M1=0
550 LET C1=C1/2
560 LET V=0
570 PRINT
580 LET R1=0
590 LET T=0
600 LET D=0
610 LET Q1=0
620 PRINT "VITESSE ACTUELLE =";V;" NO. DE GALLONS =";A1
630 PRINT "NO. DE KM =";M1;" TEMPS ECOULE =";T;"SECONDES"
640 IF M1>= 5 THEN 1460
650 PRINT "QUEL EST VOTRE NOUVEAU TAUX DE COMPRESSION";
660 INPUT G
670 IF G < -10 THEN 700
680 IF G > 10 THEN 700
690 GOTO 720
700 PRINT "IMPOSSIBLE. NOUVEAU TAUX";
710 GOTO 660
720 IF G < 9 THEN  780
730 LET Z=Z+1
740 IF Z> 4 THEN 760
750 GOTO 790
760 PRINT "VOTRE MOTEUR A SAUTE. VOUS AVEZ ETE FRAPPE PAR UN PISTON."
770 GOTO 1270
780 LET Z=0
790 LET V=INT(B*G-M*V+V)
800 LET T=T+10
810 PRINT
820 PRINT "CONDITIONS DE ROUTE:";
830 IF V > 0 THEN 850
840 LET V=0
850 LET M1=M1+V/460
860 IF G<0 THEN 890
870 LET A1=A1-(G*S)/5000
880 IF A1< 0 THEN 1380
890 IF R1=1 THEN 1050
900 IF Q1=1 THEN 980
910 LET Q=INT((C2+1)*RND(1))
920 LET R=INT((3.75-C2)*RND(1))
930 IF R > 0 THEN 1290
940 IF Q > 0 THEN 1340
950 PRINT "CLAIRE ET DROITE"
960 PRINT
970 GOTO 620
980 LET H=INT(15+35!*RND(1))
990 LET H=H+5*C1
1000 IF V>H THEN 1500
1010 PRINT "DANS VIRAGE"
1020 PRINT
1030 LET Q1=0
1040 GOTO 620
1050 LET E=E-(V-D)*3!
1060 IF E < 0 THEN 1100
1070 PRINT "VEHICULE";E;"PIEDS DEVANT"
1080 PRINT
1090 GOTO 620
1100 IF V-D < 5 THEN 1180
1110 PRINT "VEHICULE DEPASSE";
1120 LET D=V-D
1130 PRINT D;
1140 PRINT "KM/H"
1150 PRINT
1160 LET R1=0
1170 GOTO 620
1180 PRINT "VEHICULE EN DEPASSEMENT "
1190 LET D=INT(25+40*RND(1))
1200 PRINT "BUS GREYHOUND DE L'AUTRE COTE ";
1210 PRINT "FAISANT DU";
1220 PRINT D;
1230 PRINT "KM/H ";
1240 LET D=V+D
1250 PRINT "VITESSE DE CASSE =";D
1260 PRINT
1270 PRINT "OU VOTRE TOMBE A-T-ELLE ETE CONSTRUITE?"
1280 GOTO 1560
1290 PRINT "VEHICULE DEVANT A 1000 PIEDS"
1300 PRINT
1310 LET D=INT(25+35*RND(1))
1320 LET R1=1
1330 GOTO 620
1340 PRINT " ATTENTION: VIRAGE DEVANT "
1350 LET Q1=1
1360 PRINT
1370 GOTO 620
1380 PRINT "EXCELLENT, MAIS ATTENDEZ!"
1390 PRINT
1400 PRINT "VOUS ETES A COURT D'ESSENCE"
1410 GOTO 1550
1420 PRINT "MAIS VOUS VOUS ETES DEBROUILLE POUR LE FAIRE"
1430 PRINT
1440 LET R1=0
1450 GOTO 620
1460 PRINT
1470 PRINT
1480 PRINT "VOUS L'AVEZ FAIT (VEINARD) !!!!!!!"
1490 GOTO 1560
1500 PRINT "SONT TERRIBLES"
1510 LET H=H-5*C1
1520 PRINT H;"ETAIT VOTRE VITESSE DANS LE VIRAGE"
1530 PRINT V;"ETAIT VOTRE VITESSE, SUR LA ROUTE ";
1540 GOTO 1270
1550 PRINT "VOUS VOUS ETES CASSE LA FIGURE $%&''%$&$&&((&$&$'$($(($&'%#%##%%%"
1560 PRINT:PRINT " VOULEZ-VOUS RECOMMENCER,";
1580 INPUT V$
1590 IF LEFT$(V$,1)="N" THEN 1620
1600 N2=1
1610 GOTO 1640
1620 PRINT:PRINT "POULE MOUILLEE":PRINT
1630 GOTO 1700
1640 RESTORE
1650 GOTO 220
1660 DATA 45,.53,10
1665 DATA 60,.5,13
1670 DATA 70,.41,15
1680 DATA 80,.39,18
1700 END
```

Rotate (Rotation)

Le jeu de Rotation se joue sur un tableau carré de quatre carreaux de côté rempli au hasard des lettres de l'alphabet de A à P. En un sens c'est la même chose que ces jeux de plastique où l'on fait glisser des cases numérotées de 1 à 15 ou bien des lettres de A à O.

Le but du jeu est de ranger les lettres dans l'ordre alphabétique. Ceci se fait par des rotations de groupes de quatre lettres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le groupe qui bouge est défini par le numéro de la lettre se trouvant en haut à gauche du groupe. On vous donne aussi un coup spécial permettant d'inverser deux lettres adjacentes. Vous ne voudrez vraisemblablement pas utiliser ce coup trop tôt dans le jeu; en fait, il est quelquefois totalement inutile et dès que vous l'avez utilisé une fois, vous ne pouvez pas vous en servir à nouveau. Votre seule possibilité est alors de taper un zéro afin d'arrêter de jouer.

En général un jeu nécessite entre 20 et 30 coups pour gagner. Je n'ai pas montré l'exemple le plus mauvais (utilisant une méthode intelligente de jeu). Je serai ravi d'avoir vos suggestions à ce propos. Amusez-vous bien !

Rotation a été écrit par David Ahl et est paru pour la première fois dans *Creative Computing* en sept.-oct. 1977.

```
4 PRINT CHR$(26)
5 PRINT TAB(26);"ROTATION"
8 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
10 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY":PRINT:PRINT:PRINT
11 DIM B(16),B$(16)
12 INPUT "INSTRUCTIONS";A$:PRINT:IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 140
15 PRINT:PRINT "DANS CE JEU LE TABLEAU EST NUMEROTE DE LA FACON SUIVANTE:"
25 FOR I=1 TO 16:B(I)=I:NEXT
30 PRINT:FOR I=1 TO 13 STEP 4
35 PRINT USING "££ ";B(I),B(I+1),B(I+2),B(I+3)
40 NEXT I:PRINT
45 PRINT "LES CASES DU TABLEAU SONT OCCUPEES AU HASARD PAR LES LETTRES "
50 PRINT "DE A A P.LE BUT DU JEU EST DE RANGER CES LETTRES PAR DES"
55 PRINT "ROTATIONS DE GROUPES DE 4 LETTRES DANS LE SENS DES AIGUILLES "
60 PRINT "D'UNE MONTRE.VOUS SPECIFIEZ LA LETTRE EN HAUT A GAUCHE,I.E.,"
65 PRINT "LES COUPS VALIDES SONT 1,2,3,5,6,7,9,10 ET 11."
66 PRINT:PRINT:LINE INPUT "RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";X$:PRINT CHR$(26)
70 PRINT "DE FAIT,LE TABLEAU RESSEMBLE A:"
75 FOR I=1 TO 16:B$(I)=CHR$(I+64):NEXT:B$(2)="C":B$(3)="G"
80 B$(6)="B":B$(7)="F":GOSUB 400
85 PRINT "ET QUE LA ROTATION EST AUTOUR DU 2,LE TABLEAU SERA:"
90 FOR I=2 TO 7:B$=CHR$(I+64):NEXT I:GOSUB 400
95 PRINT "ET VOUS GAGNERIEZ!"
96 PRINT:PRINT:LINE INPUT "RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";X$:PRINT CHR$(26)
100 PRINT "VOUS AVEZ AUSSI UN COUP 'SPECIAL'PAR JEU, DONT VOUS N'AVEZ PAS "
105 PRINT "FORCEMENT BESOIN.IL VOUS PERMET D'INVERSER LA POSITION"
110 PRINT "DE DEUX LETTRES ADJACENTES DE LA MEME LIGNE.POUR FAIRE CE"
115 PRINT "COUP,RENTRER UN '-1' COMME COUP ET ON VOUS DEMANDERA LES "
120 PRINT "POSITIONS DES DEUX LETTRES A INVERSER.N'OUBLIEZ-PAS--"
125 PRINT "SEULEMENT UN SEUL COUP SPECIAL PAR JEU!":PRINT
130 PRINT "POUR SORTIR N'IMPORTE QUAND,TAPER UN '0'.":
    PRINT "POUR SORTIR DEFINITIVEMENT,TAPER'99'.":PRINT:PRINT"BONNE CHANCE!":PRINT
140 FOR I=1 TO 16:B$(I)="0":NEXT I
150 FOR I=1 TO 16
160 T$=CHR$(INT(16*RND(1)+65))
165 FOR J=1 TO I
170 IF B$(J)=T$ THEN 160
175 NEXT J
180 B$(I)=T$:NEXT I
190 M=0:S=0:PRINT "VOICI LE TABLEAU DE DEPART...":GOSUB 400
200 INPUT "POSITION DE ROTATION";I:IF =0 THEN PRINT:PRINT:GOTO 140 ELSE
    IF I=99 THEN END
205 IF I=-1 THEN 510
210 IF I=4 OR I=8 OR I>12 THEN PRINT "ILLEGAL.  A NOUVEAU...":GOTO 200
220 M=M+1:T$=B$(I)
230 B$(I)=B$(I+4):B$(I+4)=B$(I+5):B$(I+5)=B$(I+1):B$(I+1)=T$
240 GOSUB 400
305 FOR I=1 TO 16
310 IF CHR$(I+64)<>B$(I) THEN 200
315 NEXT I
320 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ RANGE LE TABLEAU EN";M;"COUPS.":M1=M1+M:G=G+1
325 PRINT CHR$(7)
330 PRINT:INPUT "REJOUER";A$:IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 140
340 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ JOUE";G;"JEU(X) ET RANGE LE TABLEAU AVEC EN "
350 PRINT "MOYENNE";M1/G;"COUPS PAR JEU.":PRINT:GOTO 999
400 PRINT:FOR I=1 TO 13 STEP 4
410 PRINT USING " ! ";B$(I),B$(I+1),B$(I+2),B$(I+3)
420 NEXT I:PRINT:RETURN
510 INPUT " INVERSER QUELLES POSITIONS";X,Y
520 IF X<>Y+1 AND X<>Y-1 THEN PRINT "ILLEGAL.A NOUVEAU...":GOTO 510
530 S=S+1:IF S>1 THEN PRINT "SEULEMENT UN COUP SPECIAL PAR JEU.":GOTO 200
540 T$=B$(X):B$(X)=B$(Y):B$(Y)=T$:GOTO 240
999 END
```

```
RUN

                         ROTATION
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI


DANS CE JEU LE TABLEAU EST NUMEROTE DE LA FACON SUIVANTE:

 1  2  3  4
 5  6  7  8
 9 10 11 12
13 14 15 16

LES CASES DU TABLEAU SONT OCCUPEES AU HASARD PAR LES LETTRES
DE A A P.LE BUT DU JEU EST DE RANGER CES LETTRES PAR DES
ROTATIONS DE GROUPES DE 4 LETTRES DANS LE SENS DES AIGUILLES
D'UNE MONTRE.VOUS SPECIFIEZ LA LETTRE EN HAUT A GAUCHE,I.E.,
LES COUPS VALIDES SONT 1,2,3,5,6,7,9,10 ET 11.


RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

DE FAIT,LE TABLEAU RESSEMBLE A:

 A  C  G  D
 E  B  F  H
 I  J  K  L
 M  N  O  P

ET QUE LA ROTATION EST AUTOUR DU 2,LE TABLEAU SERA:

 A  C  G  D
 E  B  F  H
 I  J  K  L
 M  N  O  P

ET VOUS GAGNERIEZ!


RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

VOUS AVEZ AUSSI UN COUP 'SPECIAL'PAR JEU, DONT VOUS N'AVEZ PAS
FORCEMENT BESOIN.IL VOUS PERMET D'INVERSER LA POSITION
DE DEUX LETTRES ADJACENTES DE LA MEME LIGNE.POUR FAIRE CE
COUP,RENTRER UN '-1' COMME COUP ET ON VOUS DEMANDERA LES
POSITIONS DES DEUX LETTRES A INVERSER.N'OUBLIEZ-PAS--
SEULEMENT UN SEUL COUP SPECIAL PAR JEU!

POUR SORTIR N'IMPORTE QUAND,TAPER UN '0'.
POUR SORTIR DEFINITIVEMENT,TAPER'99'.

BONNE CHANCE!

VOICI LE TABLEAU DE DEPART...

 D  E  I  A
 M  H  F  P
 O  L  K  N
 J  C  G  B
```

```
POSITION DE ROTATION? 11

D  E  I  A
M  H  F  P
O  L  G  K
J  C  B  N

POSITION DE ROTATION? 11

D  E  I  A
M  H  F  P
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 3

D  E  F  I
M  H  P  A
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 3

D  E  P  F
M  H  A  I
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 2

D  H  E  F
M  A  P  I
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 1

M  D  E  F
A  H  P  I
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 1

A  M  E  F
H  D  P  I
O  L  B  G
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  M  E  F
H  D  B  P
O  L  G  I
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 2

A  D  M  F
H  B  E  P
O  L  G  I
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 2

A  B  D  F
H  E  M  P
O  L  G  I
J  C  N  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  D  F
H  E  M  P
O  C  L  I
J  N  G  K
```

```
POSITION DE ROTATION? 10

A  B  D  F
H  E  M  P
O  N  C  I
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  B  D  F
H  E  C  M
O  N  I  P
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 3

A  B  C  D
H  E  M  F
O  N  I  P
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  B  C  D
H  E  I  M
O  N  P  F
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  B  C  D
H  E  P  I
O  N  F  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 5

A  B  C  D
O  H  P  I
N  E  F  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 5

A  B  C  D
N  O  P  I
E  H  F  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 5

A  B  C  D
E  N  P  I
H  O  F  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 6

A  B  C  D
E  O  N  I
H  F  P  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 6

A  B  C  D
E  F  O  I
H  P  N  M
J  G  L  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  O  I
H  G  P  M
J  L  N  K
```

```
POSITION DE ROTATION? 9

A  B  C  D
E  F  O  I
J  H  P  M
L  G  N  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  O  I
J  G  H  M
L  N  P  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  B  C  D
E  F  H  O
J  G  M  I
L  N  P  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  H  O
J  N  G  I
L  P  M  K

POSITION DE ROTATION? 7

A  B  C  D
E  F  G  H
J  N  I  O
L  P  M  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
J  P  N  O
L  M  I  K

OSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
J  M  P  O
L  I  N  K

POSITION DE ROTATION? 9

A  B  C  D
E  F  G  H
L  J  P  O
I  M  N  K

POSITION DE ROTATION? 9

A  B  C  D
E  F  G  H
I  L  P  O
M  J  N  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  L  O
M  N  P  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
I  N  J  O
M  P  L  K

POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  N  L  J
M  P  K  O
```

```
POSITION DE ROTATION? 1111
ILLEGAL.  A NOUVEAU...
POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  N  K  L
M  P  O  J

POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  N  O  K
M  P  J  L

POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  N  J  O
M  P  L  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
I  P  N  O
M  L  J  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
I  L  P  O
M  J  N  K

POSITION DE ROTATION? 10

A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  L  O
M  N  P  K

POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  P  L
M  N  K  O

POSITION DE ROTATION? 11

A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  K  P
M  N  O  L

POSITION DE ROTATION? -1
 INVERSER QUELLES POSITIONS? 12,16
ILLEGAL.A NOUVEAU...
 INVERSER QUELLES POSITIONS? 16,12
ILLEGAL.A NOUVEAU...
 INVERSER QUELLES POSITIONS? 12,16
ILLEGAL.A NOUVEAU...
 INVERSER QUELLES POSITIONS? 11,12

A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  P  K
M  N  O  L

POSITION DE ROTATION? 0


VOICI LE TABLEAU DE DEPART...

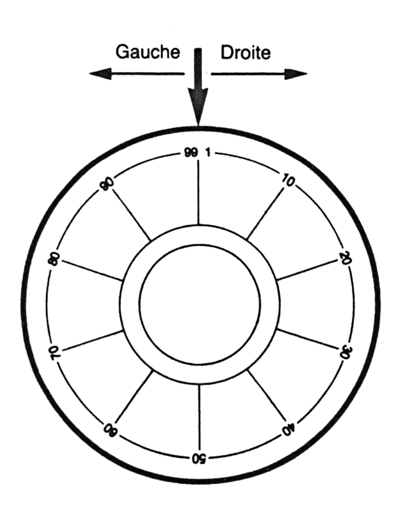
L  M  I  E
H  P  C  N
B  G  K  A
D  F  J  O
```

Safe (Coffre)

En un sens, ce jeu fait partie de la famille : « Découvrez le nombre mystérieux ». Cependant, il revêt une forme différente. Dans ce jeu, vous tentez d'ouvrir un coffre-fort en tournant un cadran dans un sens ou dans l'autre, entre les chiffres 1 et 99.

Les instructions explicitées dans le listing d'exemple sont complètes. Cependant, voici un conseil qui pourra vous aider : lorsque vous entamez le jeu, il vaut généralement mieux commencer à 99, si vous tournez vers la droite. En effet, lorsque vous entendez un cliquetis, le nombre que vous cherchez n'est pas loin. Sinon, vous pouvez aller de 8 en 8 ou de 10 en 10, jusqu'à ce que vous entendiez le premier clic, en extrapolant ensuite à partir de ce que vous avez obtenu.

Kevin Ashley a créé et écrit ce programme.



Remarque : Il n'y a pas de repère 0 (zéro) et on revient automatiquement au début, une fois passé le dernier nombre, comme dans la plupart des serrures à chiffres.

```
RUN
                              COFFRE
                        CREATIVE COMPUTING
                      MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI


VOUS ETES UN VOLEUR,ET VOUS VENEZ DE DECOUVRIR UN COFFRE.VOUS
DEVEZ OUVRIR LE COFFRE POUR PRENDRE LES PLANS SECRETS QUE VOUS
ETES VENU CHERCHER.

POUR LE FAIRE,VOUS DEVEZ ENTRER LE NOMBRE QUE VOUS VOULEZ
POUR FAIRE TOURNER LE CADRAN. L'ORDINATEUR JOUERA LE ROLE DU COFFRE
ET VOUS AIDERA AINSI: VOUS 'ENTENDREZ' UN CLICK A CHAQUE CRAN
QUAND VOUS TOURNEREZ DU BON NOMBRE. IL Y EN A QUATRE AVANT
QUE VOUS N'ENTENDIEZ LE CLICK FINAL. APRES QUE LE CLICK FINAL
AIT ETE ENTENDU,VOUS CHOISIREZ UN NOUVEAU NOMBRE. L'ORDI-
NATEUR 'DIRA' 'CLICK' POUR CHAQUE CRAN QUE VOUS PASSEREZ
ET '**CLICK**' QUAND VOUS AUREZ TROUVE LE BON NOMBRE. SI
VOUS LE MANQUEZ OU SI VOUS TENTEZ DE DECOUVRIR DIX FOIS UN
MEME NOMBRE, VOUS DECLANCHEREZ L'ALARME.

SOUVENEZ-VOUS QUE LORSQUE VOUS TOURNEZ LE CADRAN A GAUCHE,
LES NOMBRES VONT DE 1 A 99,ET LORSQUE VOUS LE TOURNEZ A DROITE,
LES NOMBRES VONT DE 99 A 1.


OKAY, COMMENCEZ A DROITE,  CHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!
ETES VOUS PRET? OUI

OK, ALORS COMMENCONS:
? 89
? 79
CLICK
? 69
CLICK
CLICK
? 59
CLICK
CLICK
? 49
CLICK
CLICK
CLICK
? 35
CLICK
CLICK
CLICK
CLICK
? 32
CLICK
CLICK
CLICK
CLICK
? 30
CLICK
CLICK
CLICK
CLICK
? 29
** CLICK **
ET MAINTENANT A GAUCHE.
? 5
CLICK
CLICK
CLICK
? 10
? 6
```

```
? 7
? 4
? 10
? 20
CLICK
? 30
? 25
? 23
LE SENSEUR A ETE DECLENCHE!
PARTEZ TANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS AVANT QUE
LA POLICE NE SOIT LA.

VOUS VOULEZ ESSAYER ENCORE CE COFFRE? OUI
ETES VOUS PRET? OUI

OK, ALORS COMMENCONS:
? 21
LE SENSEUR A ETE DECLENCHE!
PARTEZ TANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS AVANT QUE
LA POLICE NE SOIT LA.

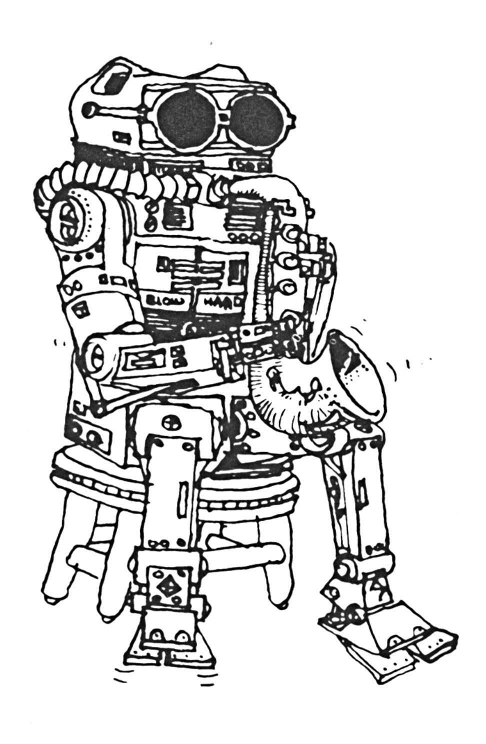
VOUS VOULEZ ESSAYER ENCORE CE COFFRE? OUI
ETES VOUS PRET? OUI

OK, ALORS COMMENCONS:
? 89
? 79
CLICK
? 69
CLICK
CLICK
? 59
CLICK
CLICK
? 49
CLICK
CLICK
CLICK
? 30
CLICK
CLICK
CLICK
CLICK
? 29
** CLICK **
ET MAINTENANT A GAUCHE.
? 3
CLICK
CLICK
CLICK
? 4
? 5
? 7
? 20
CLICK
? 2
? 1
? 3
? 10
? 15
LE SENSEUR A ETE DECLENCHE!
PARTEZ TANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS AVANT QUE
LA POLICE NE SOIT LA.

VOUS VOULEZ ESSAYER ENCORE CE COFFRE? NON
OKAY, COMMENCEZ A DROITE,  CHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!
ETES VOUS PRET? NON
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(28)"COFFRE"
2 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT
5 PRINT
10 DIM A1(4)
20 PRINT"VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS";
30 INPUT A$
40 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 80
50 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 250
60 PRINT"REPONDEZ OUI OU NON."
70 GOTO 20
80 PRINT
90 PRINT
100 PRINT"VOUS ETES UN VOLEUR,ET VOUS VENEZ DE DECOUVRIR UN COFFRE.VOUS"
110 PRINT"DEVEZ OUVRIR LE COFFRE POUR PRENDRE LES PLANS SECRETS QUE VOUS"
111 PRINT"ETES VENU CHERCHER."
115 PRINT
120 PRINT"POUR LE FAIRE,VOUS DEVEZ ENTRER LE NOMBRE QUE VOUS VOULEZ"
130 PRINT"POUR FAIRE TOURNER LE CADRAN. L'ORDINATEUR JOUERA LE ROLE DU COFFRE "
140 PRINT"ET VOUS AIDERA AINSI: VOUS 'ENTENDREZ' UN CLICK A CHAQUE CRAN"
150 PRINT"QUAND VOUS TOURNEREZ DU BON NOMBRE. IL Y EN A QUATRE AVANT"
160 PRINT"QUE VOUS N'ENTENDIEZ LE CLICK FINAL. APRES QUE LE CLICK FINAL"
170 PRINT"AIT ETE ENTENDU,VOUS CHOISIREZ UN NOUVEAU NOMBRE. L'ORDI-"
180 PRINT"NATEUR 'DIRA' 'CLICK' POUR CHAQUE CRAN QUE VOUS PASSEREZ"
190 PRINT"ET '**CLICK**' QUAND VOUS AUREZ TROUVE LE BON NOMBRE. SI"
200 PRINT"VOUS LE MANQUEZ OU SI VOUS TENTEZ DE DECOUVRIR DIX FOIS UN"
210 PRINT"MEME NOMBRE, VOUS DECLANCHEREZ L'ALARME."
215 PRINT
220 PRINT"SOUVENEZ-VOUS QUE LORSQUE VOUS TOURNEZ LE CADRAN A GAUCHE,"
230 PRINT"LES NOMBRES VONT DE 1 A 99,ET LORSQUE VOUS LE TOURNEZ A DROITE,"
240 PRINT"LES NOMBRES VONT DE 99 A 1.":PRINT:PRINT
250 PRINT"OKAY, COMMENCEZ A DROITE,  CHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!"
260 A=INT(RND(1)*81)+10
270 B=INT(RND(1)*81)+10
280 C=INT(RND(1)*81)+10
290 PRINT"ETES VOUS PRET";
300 INPUT A$
310 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 340
320 IF A$<>"QUOI"THEN 990
330 PRINT A;B;C
340 L=100-A
350 FOR M=1 TO 4
360 A1(M)=(5-M)*L/5+A
370 NEXT M
380 J=1
390 PRINT:PRINT"OK, ALORS COMMENCONS:"
400 INPUT M
410 ON SGN(M-A)+2 GOTO 500,570,420
420 FOR K=1 TO 4
430 IF M>A1(K) THEN 460
440 PRINT"CLICK"
460 NEXT K
470 IF J>=10 THEN 500
480 J=J+1
490 GOTO 400
500 PRINT"LE SENSEUR A ETE DECLENCHE!"
510 PRINT"PARTEZ TANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS AVANT QUE"
520 PRINT"LA POLICE NE SOIT LA."
530 PRINT:PRINT"VOUS VOULEZ ESSAYER ENCORE CE COFFRE";
540 INPUT A$
550 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 280
560 GOTO 250
570 PRINT"** CLICK **"
580 L=L+B
590 FOR K=1 TO 4
600 A1(K)=K*L/5+B
610 NEXT K
620 PRINT"ET MAINTENANT A GAUCHE."
630 J=1
640 INPUT M
650 ON SGN(M-A)+2 GOTO 660,500,680
660 ON SGN(M-B)+2 GOTO 670,760,500
670 M=M+100
680 FOR K=1 TO 4
690 IF M<A1(K) THEN 720
700 PRINT"CLICK"
710 A1(K)=200
720 NEXT K
730 IF J>=10 THEN 500
740 J=J+1
750 GOTO 640
760 PRINT"** CLICK **"
770 L=(100-C)+B
780 FOR K=1 TO 4
790 A1(K)=B+100-K*L/5
800 NEXT K
810 PRINT"ET MAINTENANT DE NOUVEAU A DROITE."
820 J=1
830 INPUT M
840 ON SGN(M-B)+2 GOTO 860,500,850
850 ON SGN(M-C)+2 GOTO 500,950,870
860 M=M+100
870 FOR K=1 TO 4
880 IF M>A1(K) THEN 910
890 PRINT"CLICK"
900 A1(K)=-200
910 NEXT K
920 IF J>=10 THEN 500
930 J=J+1
940 GOTO 830
950 PRINT:PRINT"** CLICK **...VOUS L'AVEZ OUVERT!"
960 PRINT"MAIS AH,OH, IL A DU CHANGER LES PLANS DE PLACE."
970 PRINT"ESSAYEZ D'OUVRIR CELUI CI, LA-"
980 GOTO 250
990 END
EOF HIT
*
```

Scales (Gammes)



Ce programme fait appel à votre connaissance des gammes musicales. Il génère onze types de gammes : majeure, mineure naturelle, mineure harmonique, mineure hongroise, dorienne, phrygienne, lydienne, mixolydienne, locrienne, et ton entier.

Avant de lancer le programme, entraînez-vous « à blanc » sur une feuille de papier en écrivant plusieurs types de gammes et huit notes en commençant par une note de votre choix. Vous pouvez alors lancer le programme et vérifier vos réponses.

Dans ce programme, on vous demande « Quel type de gamme désirez-vous ? » Répondez en tapant les deux premières lettres du nom de la gamme choisie, suivies de la clé choisie. Utilisez le symbole « b » pour bémol et « # » pour dièse. Voici quelques exemples : gamme phrygienne en mi, tapez « phm », gamme majeure en fa dièse, tapez « maf# », et ton entier en sol, « tes ».

L'auteur de ce programme est Marvin S. Thostenson, de l'Ecole de Musique, Université d'Iowa. Ce programme parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mars-avril 1977.

```
run

                         GAMMES
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ONZE TYPES DE GAMME -- MAJEURE, MINEURE, MODALE, ET TOUS LES TONS

CE PROGRAMME IMPRIME EN LETTRES UNE OCTAVE MONTANTE,LA MAJEURE,
LES MINEURES NATURELLE,HARMONIQUE,MELODIQUE ET HONGROISE,LES MODES
DORIEN,PHRYGIEN,LYDIEN,MIXOLYDIEN,ET LOCRIEN,
ET LES GAMMES DE TOUS TONS.

UTILISEZ UNE ENTREE DE 3- OU 4- CARACTERES: LES 2 PREMIERS CARACTERES
POUR LR TYPE DE GAMME,ET LE 3EME EST LA LETTRE TONIQUE,OU LES
DEUX DERNIERS SONT LE DEGRE TONIQUE ET LA CLE.
TYPES DE GAMMES-- MA NA HA ME DO PH LY MI LO HO ET TO
ENTREZ OU UNE TONIQUE OU UNE ARMATURE.
EXEMPLES: MACB LYDB MIEB TOGB NAF# HAG# MEA# LOC# DOC PHD HOE
LES NOTES SONT: DO=C RE=D MI=E FA=F SOL=G LA=A SI=B


     QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE? tof#

          GAMME DEMANDEE --------To: gamme tous tons en F#

  REPONSE (EN LETTRE) ----------


     F#  G#  A#  B#  D   E   F#


     QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE? nae

          GAMME DEMANDEE --------Na: gamme mineure naturelle en E

  REPONSE (EN LETTRE) ----------


     E   F#  G   A   B   C   D   E


     QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE? toc

          GAMME DEMANDEE --------To: gamme tous tons en C

  REPONSE (EN LETTRE) ----------


     C   D   E   F#  Ab  Bb  C

     QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE? ho2#

          GAMME DEMANDEE --------Ho: gamme mineure hongr. en B

  REPONSE (EN LETTRE) ----------


     B   C#  D   E#  F#  G   A#  B


     QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE? stop
```

```
list
5 PRINT CHR$(26):CLEAR 500
10 PRINT TAB(26);"GAMMES"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
100 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:H=0:K=0:L=0:M=0:N=0:O=0
200 W=4
210 PRINT "ONZE TYPES DE GAMME -- MAJEURE, MINEURE, MODALE, ET TOUS LES TONS"
215 PRINT
220 PRINT "CE PROGRAMME IMPRIME EN LETTRES UNE OCTAVE MONTANTE,";
225 PRINT "LA MAJEURE,"
227 PRINT "LES MINEURES NATURELLE,HARMONIQUE,MELODIQUE ET HONGROISE,LES MODES"
228 PRINT "DORIEN,PHRYGIEN,LYDIEN,MIXOLYDIEN,ET LOCRIEN, "
229 PRINT "ET LES GAMMES DE TOUS TONS.":PRINT
230 PRINT "UTILISEZ UNE ENTREE DE 3- OU 4- CARACTERES: LES 2 PREMIERS CARACTERES
"
232 PRINT "POUR LR TYPE DE GAMME,ET LE 3EME EST LA LETTRE TONIQUE,OU LES"
234 PRINT "DEUX DERNIERS SONT LE DEGRE TONIQUE ET LA CLE."
240 PRINT "TYPES DE GAMMES-- MA NA HA ME DO PH LY MI LO HO ET TO"
250 PRINT "ENTREZ OU UNE TONIQUE OU UNE ARMATURE."
260 PRINT "EXEMPLES: MACB LYDB MIEB TOGB NAF# HAG# MEA# LOC# DOC PHD HOE"
261 PRINT "LES NOTES SONT: DO=C RE=D MI=E FA=F SOL=G LA=A SI=B"
270 B$="GAMME DEMANDEE --------"
280 C$="REPONSE (EN LETTRE) ----------"
290 O$="STRUCTURE---- "
300 K$=" tetracorde"
310 U=1
320 PRINT:PRINT:PRINT TAB(8);"QUEL TYPE DE GAMME EST DEMANDE";
330 INPUT A$
340 N=LEN(A$)
350 IF A$="STOP" THEN 1290
360 E$="manahamedophlymilohoto"
370 FOR X=1 TO 22 STEP 2
380 IF LEFT$(A$,2)=MID$(E$,X,2) THEN 400
390 NEXT X
400 Q=(X+1)/2
410 AO$=A$
420 X=ASC(LEFT$(AO$,1))-32
425 AO$=CHR$(X)+MID$(AO$,2,N)
430 READ D$
440 AO$=A$
450 X=ASC(LEFT$(AO$,1))-32
455 AO$=CHR$(X)+MID$(AO$,2,N)
460 IF LEFT$(D$,2)=LEFT$(AO$,2) THEN 480
470 GOTO 430
480 J$=D$
490 RESTORE
500 IF N<>3 THEN 530
520 A$=LEFT$(A$,3)+" "
530 IF Q=1 OR Q=7 OR Q=11 THEN 550
540 IF Q>=2 AND Q<=6 OR Q=9 OR Q=10 THEN 570
550 Y=1
560 GOTO 580
570 Y=2
580 F$="bxexaxdxgxcxfxb#e#a#d#g#c#f#b e a d g c f "
585 F$=F$+"bbebabdbgbcbfbbdedadddgdcd"
590 G$="BxExAxDxGxCxFxB#E#A#D#G#C#F#B E A D G C F "
595 G$=G$+"BbEbAbDbGbCbFbBdEdAdDdGdCd"
600 ON Y GOTO 610,630
610 H$="5t4t3t2t1t7x6x5x4x3x2x1x7#6#5#4#3#2#1#0#1b2b3b4b5b6b7b1d2d3d4d"
615 H$=H$+"5d6d7d"
620 GOTO 640
630 H$="2t1t7x6x5x4x3x2x1x7#6#5#4#3#2#1#0#1b2b3b4b5b6b7b1d2d3d4d"
635 H$=H$+"5d6d7d8d9d  "
640 FOR V=1 TO 68 STEP 2
650 IF MID$(A$,3,2)=MID$(F$,V,2) THEN 680
660 IF MID$(A$,3,2)=MID$(H$,V,2) THEN 680
670 NEXT V
680 C1$=MID$(G$,V,2)
690 T=T+1
700 IF T=9 THEN 1160
710 ON T GOTO 720,740,790,840,890,940,990,1040
720 R=0
730 GOTO 1060
740 IF Q=6 OR Q=9 THEN 770
750 R=-4
760 GOTO 1060
770 R=10
780 GOTO 1060
790 IF Q=1 OR Q=7 OR Q=8 OR Q=11 THEN 820
800 R=6
810 GOTO 1060
820 R=-8
830 GOTO 1060
840 IF Q=7 OR Q=10 OR Q=11 THEN 870
850 R=2
860 GOTO 1060
870 R=-12
880 GOTO 1060
890 IF Q=9 OR Q=11 THEN 920
900 R=-2
910 GOTO 1060
920 R=12
930 GOTO 1060
940 IF Q=1 OR Q=4 OR Q=5 OR Q=7 OR Q=8 THEN 970
950 R=8
960 GOTO 1060
970 R=-6
980 GOTO 1060
990 IF Q=1 OR Q=3 OR Q=4 OR Q=7 OR Q=10 THEN 1020
1000 R=4
1010 GOTO 1060
1020 R=-10
1030 GOTO 1060
1040 R=0
1060 IF Q=11 AND T=5 THEN 1090
1070 IF U=1 THEN I$=MID$(G$,V+R,2):GOTO 1100
1075 I$=LEFT$(I$,U-1)+MID$(G$,V+R,2)
1080 GOTO 1100
1090 GOTO 690
1100 I$=LEFT$(I$,U+1)+"  "
1110 IF MID$(I$,U+1,1)="d" THEN 1130
1120 GOTO 1140
1130 I$=LEFT$(I$,U)+"bb"
1140 U=U+4
1150 GOTO 690
1160 PRINT:PRINT TAB(3),B$;J$;C1$:PRINT
1170 PRINT TAB(3);C$:PRINT
1180 PRINT:PRINT TAB(8);I$
1190 C1$="":I$="":G$=""
1220 Q=0:T=0:R=0
1230 PRINT
1240 GOTO 310
1250 DATA "Ma: gamme majeure en ","Na: gamme mineure naturelle en "
1255 DATA "Ha: gamme mineure harmonique en ","Me: gamme mineure mel. en "
1260 DATA "Do: mode dorien en ","Ph: mode phrygien en "
1270 DATA "Ly: mode lydien en ","Mi: mode mixolydien en ","Lo: mode locrien en
1280 DATA "Ho: gamme mineure hongr. en ","To: gamme tous tons en "
1290 END
Ok
```

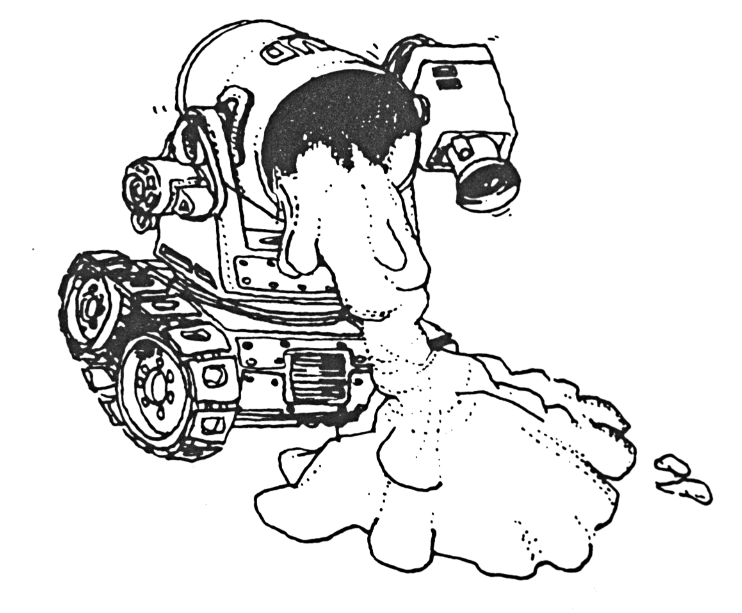
Schmoo

Les Schmoos sont des créatures imaginaires qui adorent être éclaboussées par des boules de boue juteuse. Vous, qui aimez les Schmoos, essayez de les rendre heureux en leur lançant des boules de boue. Etre un peu au courant des coordonnées cartésiennes et des angles pourrait vous être utile comme le fait que 2,—3 dans le système de coordonnées X, Y veut dire 2 à droite et 3 en bas. Si 0 degré désigne l'axe des X, alors 2,—3 sera dans le quatrième quadrant et correspondra aux angles compris entre 270 et 360 degrés.

Si vous êtes doué, vous pourrez éclabousser le Schmoo au bout de huit essais; mais ne trichez pas en utilisant la formule. Et n'espérez pas que je vous dise où il se trouve dans le programme.

Si vous voulez étendre le jeu du Schmoo, vous pouvez rajouter une troisième dimension, grâce à des Schmoos volants. Le programme ne serait pas trop difficile et ce serait un beau jeu. Si vous voulez essayer quelque chose de plus facile, fixez le Schmoo de telle manière que cela nécessite la vitesse initiale et l'angle. Vous pouvez aussi faire une version en faible gravité (version lunaire).

Schmoo a été conçu et écrit par Frederick H. Bell de l'Université de Pittsburgh. Il est paru pour la première fois dans *Creative Computing* en sept.-oct. 1975.



```
RUN

                              SCHMOO
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY


CECI EST UNE NOUVELLE VERSION DU JEU DE SCHMOO.LES SCHMOOS
SONT DES CREATURES IMAGINAIRES QUI ADORENT
ETRE ECLABOUSSES PAR DES BOULES DE BOUE JUTEUSES.
VOUS,QUI AIMEZ LES SCHMOOS,ESSAYER DE
LES RENDRE HEUREUX EN LEUR LANCANT DES BOULES
DE BOUE.VOUS POSSEDEZ UNE
FRONDE MECANIQUE QUI PEUT ENVOYER
DES BOULES DE BOUE A UNE DISTANCE MAXIMALE
DE 46500 CENTIMETRES.VOTRE ROLE EST DE
REGLER LA FRONDE A L'ELEVATION CORRECTE
(COMPRISE ENTREZ 0 ET 90 DEGRES) ET L'ANGLE
DE DIRECTION CORRECT (0 A 360) POUR
ECLABOUSSER LE SCHMOO.UN COUP A MOINS DE
100 CENTIMETRES DE LUI L'ECLBOUSSERA.


LES COORDONNEES DU SCHMOO SONT (-12930 ,-13108 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 39
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 34
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 37707 , 25433 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 30
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 220
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-30849 ,-25886 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 20
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 220
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-22897 ,-19213 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 14
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 215
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-17883 ,-12522 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 14
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 217
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-17435 ,-13138 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 13
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 217
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-16280 ,-12268 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 14
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 217
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-17435 ,-13138 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 14
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 218
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-17203 ,-13440 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 13
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 219
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-15842 ,-12829 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 14
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 220
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-16723 ,-14033 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 13
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 220
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-15616 ,-13103 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 12.5
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 221
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-14831 ,-12893 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 13
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 222
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-15149 ,-13640 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 13
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 224
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-14664 ,-14160 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 12.5
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 224
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-14136 ,-13651 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 12
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-13374 ,-13374 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.5
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 226
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12621 ,-13069 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.7
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 226
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12829 ,-13285 ).
```

```
ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.8
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 22.58
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 17188 , 7148 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.8
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.8
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12979 ,-13347 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.78
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.7
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12981 ,-13302 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.75
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.7
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12950 ,-13270 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.75
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.6
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12973 ,-13248 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.74
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.5
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (-12930 ,-13108 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST (-12986 ,-13214 ).

ELEVATION DE LA FRONDE ? 11.73
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 225.4
*LE SCHMOO EST ECLBOUSSE* 57 BOULES DE BOUE UTILISEES.

JE VOIS UN AUTRE SCHMOO . POUR L'ECLABOUSSER
TAPER BOUE. POUR SORTIR,TAPER FIN.

? BOUE

LES COORDONNEES DU SCHMOO SONT ( 6516 ,-25511 ).
 LE SCHMOO EST HEUREUX D'ETRE ECLABOUSSE .
POUR VOUS RENDRE HEUREUX AUSSI,
IL VA ESSAYER DE VOUS LANCER DE LA BOUE.

ELEVATION DE LA FRONDE ? 20
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 280
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 5190 ,-29435 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  1072 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 25
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 285
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 9219 ,-34408 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  2157 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 15
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 285
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 6017 ,-22458 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  1442 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 16
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 285
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 6377 ,-23802 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  744 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 17
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 285
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 6729 ,-25117 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  92 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 17
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 283
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 5849 ,-25336 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  380 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 18
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 284
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 6612 ,-26521 ).

LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A  91 CENTIMETRES DE VOUS.
ELEVATION DE LA FRONDE ? 17
ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ? 284
VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A ( 6516 ,-25511 ).
VOTRE LANCE DE BOUE EST ( 6290 ,-25230 ).

LE SCHMOO VOUS A ECLABOUSSE!
ALLEZ VOUS LAVER ET AU REVOIR!
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(30);"SCHMOO"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
21 PRINT
22 PRINT
30 PRINT "CECI EST UNE NOUVELLE VERSION DU JEU DE SCHMOO.LES SCHMOOS"
32 PRINT "SONT DES CREATURES IMAGINAIRES QUI ADORENT "
34 PRINT "ETRE ECLABOUSSE  PAR DES BOULES DE BOUE JUTEUSE ."
36 PRINT "VOUS,QUI AIMEZ LES SCHMOOS,ESSAYEZ DE "
38 PRINT "LES RENDRE HEUREUX EN LEUR LANCANT DES BOULES "
40 PRINT "DE BOUE.VOUS POSSEDEZ UNE "
42 PRINT "FRONDE MECANIQUE QUI PEUT ENVOYER "
44 PRINT "DES BOULES DE BOUE A UNE DISTANCE MAXIMALE"
46 PRINT "DE 46500 CENTIMETRES.VOTRE ROLE EST DE "
50 PRINT "REGLER LA FRONDE A L'ELEVATION CORRECTE"
55 PRINT "(COMPRISE ENTREZ 0 ET 90 DEGRES) ET L'ANGLE"
60 PRINT "DE DIRECTION CORRECT (0 A 360) POUR "
65 PRINT "ECLABOUSSER LE SCHMOO.UN COUP A MOINS DE "
70 PRINT "100 CENTIMETRES DE LUI L'ECLABOUSSERA."
75 PRINT
90 PRINT
100 K1=0
110 Z=INT(1+RND(1)*4-1E-08)
120 ON Z GOTO 130,140,150,160
130 P=-1
135 Q=-1
138 GOTO 200
140 P=-1
145 Q=1
148 GOTO 200
150 P=1
155 Q=-1
158 GOTO 200
160 P=1
165 Q=1
200 X=(INT(26000*RND(1)+5000))*P
210 Y=(INT(26000*RND(1)+5000))*Q
220 S=0
230 K1=K1+1
240 IF K1 < 2 THEN 400
250 R=INT(7*RND(1)+5)
260 GOTO 400
300 PRINT "L'ELEVATION DOIT ETRE ENTRE 1 ET 90 DEGRES."
310 GOTO 500
320 PRINT "L'ANGLE DE TIR DOIT ETRE COMPRIS ENTRE 0 ET 360."
340 GOTO 500
350 PRINT "*LE SCHMOO EST ECLABOUSSE*";S;"BOULES DE BOUE UTILISEES."
351 PRINT
352 PRINT "JE VOIS UN AUTRE SCHMOO . POUR L'ECLABOUSSER"
354 PRINT "TAPER BOUE. POUR SORTIR,TAPER FIN."
356 PRINT
358 INPUT C$
360 IF C$="BOUE" THEN 110
361 END
362 PRINT "VOUS AVEZ RATE LE SCHMOO A (";X;",";Y;")."
364 PRINT "VOTRE LANCE DE BOUE EST (";INT(X1);",";INT(Y1);")."
366 PRINT
370 IF K1 < 2 THEN 500
380 IF S >= R THEN 800
390 PRINT "LE LANCE DE BOUE DU SCHMOO EST A ";R2;"CENTIMETRES DE VOUS."
395 GOTO 500
400 PRINT
410 PRINT "LES COORDONNEES DU SCHMOO SONT (";X;",";Y;")."
415 IF K1 < 2 THEN 420
417 PRINT " LE SCHMOO EST HEUREUX D'ETRE ECLABOUSSE ."
418 PRINT "POUR VOUS RENDRE HEUREUX AUSSI,"
419 PRINT "IL VA ESSAYER DE VOUS LANCER DE LA BOUE."
420 PRINT
500 PRINT "ELEVATION DE LA FRONDE ";
502 INPUT B
504 PRINT "ANGLE DE TIR DE LA FRONDE ";
506 INPUT C
520 IF B = 90 THEN 700
530 IF B > 90 THEN 300
540 IF B < 1 THEN 300
550 IF C < 0 THEN 320
560 IF C > (360-(1E-08)) THEN 320
570 S=S+1
580 IF K1 < 2 THEN 595
590 R2=INT(ABS(300*RND(1)*(11-2*S))+90)
595 J=3.1415926535£/180
596 D=ABS(INT(93000!*SIN(B*J)*COS(B*J)))
610 X1=D*COS(C*3.1415926535£/180)
620 Y1=D*SIN(C*3.1415926535£/180)
630 D1=SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2)
640 IF 100 >= D1 THEN 350
650 GOTO 362
700 PRINT "IDIOT ! VOUS VOUS ETES ECLABOUSSE VOUS-MEME."
710 GOTO 900
800 PRINT "LE SCHMOO VOUS A ECLABOUSSE!"
802 PRINT "ALLEZ VOUS LAVER ET AU REVOIR!"
900 END
```

Seabattle (Combat naval)

Le propos de ce jeu est assez simple. Vous êtes un sous-marin et avez pour mission de localiser et de détruire tous les navires ennemis qui se trouvent dans votre zone, à l'aide de tous les coups qui sont en votre pouvoir : par exemple, torpilles, missiles, sabotage et suicide. L'ennemi, à son tour, vous envoie des grenades sous-marines dans l'espoir de vous toucher. De plus, faites attention aux mines sous-marines qui ont le mauvais goût de vous faire sauter si vous les frôlez. D'autres périls vous guettent, comme ces monstres marins affamés à la recherche de sandwichs au sous-marin.

J'ai commencé ce programme il y a deux ans et je viens seulement d'y apporter les ultimes modifications. Bien sûr, cela ne signifie pas que j'ai travaillé constamment dessus pendant deux ans. Pendant certaines périodes longues de 4 à 6 mois, je n'y ai pas touché du tout. Je l'ai conçu simple au départ, mais je n'ai cessé de procéder à des ajouts.

Je suis actuellement étudiant au « Simley Senior High School », à Inver Grove Heights, Minnesota. J'ai dix-huit ans. Je manipule les ordinateurs depuis l'âge de 16 ans, et j'ai écrit de nombreux programmes dont celui-ci.

Ce programme attire toujours la foule dans notre centre de calcul, même des adolescents qui n'ont jamais utilisé de télétype. J'ai mis en place tous les contretemps possibles et imaginables pour éviter que le joueur ne gagne trop facilement. Je suis heureux de dire que lorsqu'une personne gagne maintenant, cela fait les gros titres dans les journaux de l'école. Des jurons sont toujours marmonnés, disant « la prochaine fois, je l'aurai », et cela m'apporte plus de plaisir que de participer.

Comme vous pouvez le voir, le programme est assez long, et j'ai eu des problèmes de sauvegarde, comme, je suis sûr, beaucoup d'entre vous en auront aussi. Je peux seulement vous conseiller d'enlever les commandes et les options les plus triviales, pour obtenir, heureusement, une taille plus raisonnable. Si vous avez des problèmes de compilation, divisez le programme en sous-programmes qui s'enchaînent. Si vous n'avez pas cette possibilité, trouvez vous-même un remède.

Voici quelques particularités de notre HP2000. Les lignes ont une longueur de 1 à 72 caractères. Chaque position sur une ligne est identifiée par deux nombres. Exemple : A$(2,4), A$ étant le nom de la ligne. Le 2 indique à l'ordinateur de commencer la sous-ligne au deuxième caractère de A$. Le 4 lui indique de la terminer au quatrième caractère. Ainsi, A$(1,1) situe le premier caractère de A$. J'ai utilisé ce système pour identifier Y ou N dans les réponses Yes/No (O ou N pour la traduction française).

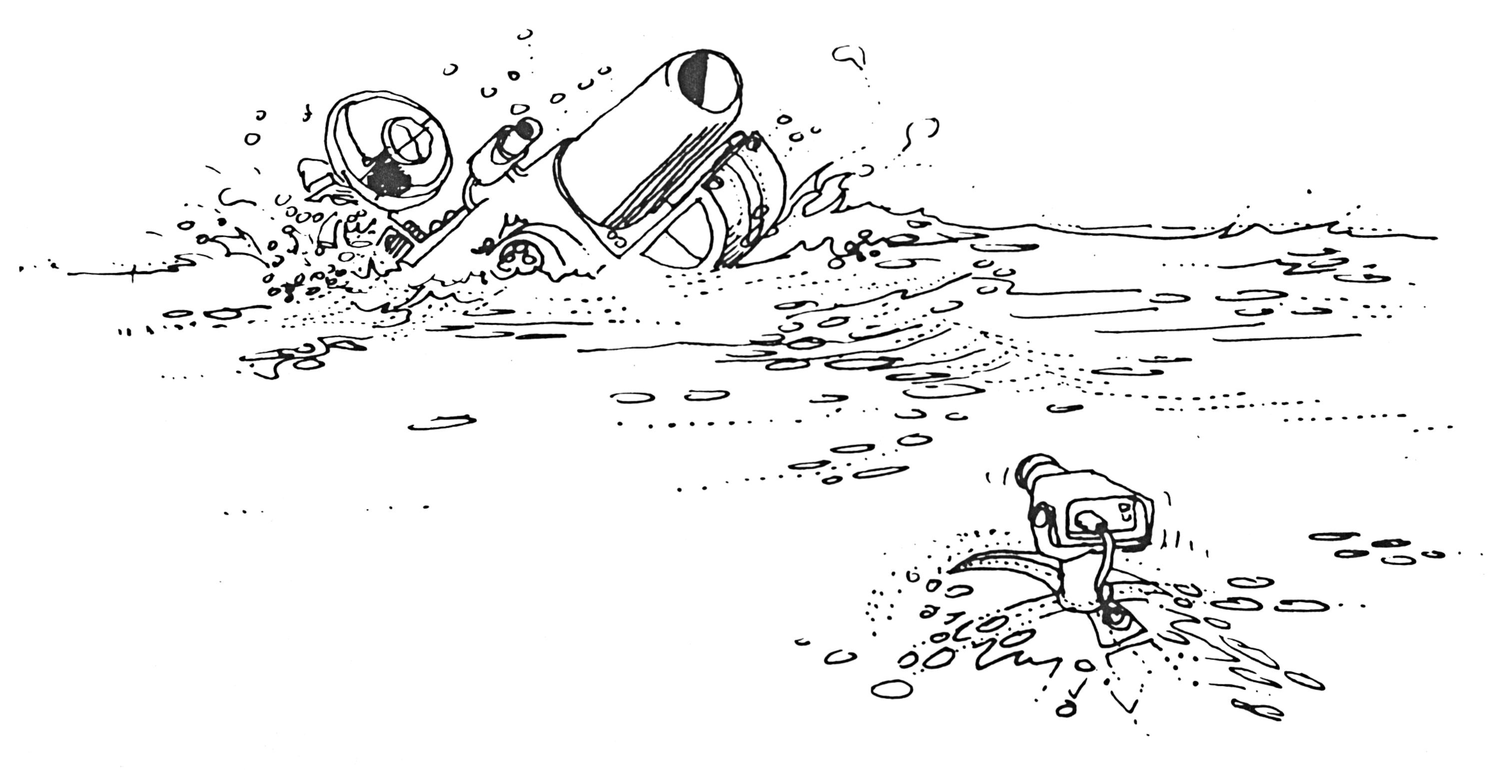
La ligne 590 est un exemple de test logique. Elle indique à l'ordinateur de se rendre à la ligne citée, en cas d'expression non nulle. En cas de nullité, il passera à la ligne suivante.

Le test logique, effectué dans les lignes 3020-3050, est d'un genre légèrement différent. Là, l'assertion logique est évaluée en premier. Si elle est vraie, elle vaut 1. Si elle est fausse, elle vaut 0. Ce test peut être réalisé grâce à un test IF-THEN si nécessaire.

J'espère que la taille du programme ne rebutera pas trop de personnes. Elle pourrait être plus acceptable en le modifiant quelque peu. Si vous avez quelques heures de libres, cela vaut la peine de le réécrire en partie.

J'ai essayé d'insérer dans ce jeu de nombreux énoncés régis par le hasard pour le rendre plus imprévisible. Pour gagner un peu de place, si cela vous est nécessaire, vous pouvez supprimer quelques-uns de ces énoncés.

Remarque : Le commentaire ci-dessus, de Vincent Erickson, se réfère à la version HP originale. Celle présentée ici est un Microsoft Basic standard. Vous trouverez quelques conversions de Steve North dans le listing, lignes 90-230.



Voici le jeu de Combat Naval ! Le but en est de couler tous les bateaux ennemis dans une zone de 20 par 20, à l'aide des différentes armes dont dispose votre arsenal. Mais attention à l'ennemi qui cherche aussi à vous détruire !!!

Plusieurs dangers vous guettent. Par exemple :

— attaque des navires avoisinants,
— monstres marins affamés,
— mines sous-marines enfouies.

Les charges des navires ennemis atteignent leur but à n'importe quelle profondeur, mais l'ampleur des dégâts varie avec la distance. Donc vous vous portez d'autant mieux que vous êtes loin des navires !!!

Les monstres marins suivent des trajectoires sinueuses dans la zone même où se trouve votre sous-marin, si bien qu'ils peuvent s'en approcher suffisamment pour vous attaquer. Vous y survivez rarement. Ils sont friands de vos torpilles, mais vos missiles peuvent les déchiqueter.

A chaque changement de direction, les navires ennemis suivent une direction précise jusqu'à ce qu'ils rencontrent des obstacles. Ils peuvent, eux aussi, sauter sur les mines ou être dévorés par les monstres.

Vous pouvez donner 10 ordres qui sont :

#0 : navigation. Cette commande vous permet de parcourir une distance précise dans une direction précise. La direction est déterminée par le graphe ci-dessous. 8 cas sont possibles. A chaque déplacement, on vous demande votre direction. Par exemple, pour vous diriger sur le nord, vous utilisez la trajectoire « # 1 ». L'ordinateur vous demande aussi la valeur de votre pouvoir. Pour déplacer votre sous-marin d'un espace, vous dépensez 100 unités. Attention aux obstacles !!! Si vous utilisez plus de 1 000 unités au cours d'un déplacement, vous avez à faire face à un danger imminent. Alors, attention !!!

```
8  1  2
 \ | /
7--*--3
 / | \
6  5  4
```

#1 : sonar. Cette commande a deux options. L'option #1 vous donne des informations de direction, en vous indiquant où se trouvent vos ennemis. Elle est utile pour des tirs à longue portée, où il est difficile de savoir si le bateau est droit devant.

L'option #0 imprime une carte de votre zone dans un carré. Voici les symboles utilisés :

'*' indique des bancs de sable,
'$' est une mine sous-marine,
'S/' est un bateau ennemi,
'-#-' est un monstre marin,
'!H!' représente votre quartier général, et pour finir,
'(X)', c'est vous !!!

Assez souvent, un '.' apparaît sur votre écran. C'est un mauvais fonctionnement du sonar, l'objet est alors non identifié. Si vous êtes à moins de 50 pieds de profondeur, les vagues apparaissent avec le symbole '.'.

#2 : contrôle des torpilles. Cette commande vous permet de lancer une de vos 10 torpilles contre les navires ennemis. L'ordinateur demande seulement la direction de tir, en utilisant l'indicateur ci-dessus. Ces torpilles ont une portée de 7-13 espaces. Une torpille peut couler un bateau.

#3 : contrôle des missiles Polaris. Cette commande vous permet d'envoyer un de vos missiles contre l'ennemi. L'ordinateur demande des indications sur sa trajectoire et le carburant. Il faut 75 l de carburant pour que le missile parcoure un espace. Grâce à leur puissance, ils détruisent tout sur leur passage, et dans la zone avoisinante. Les missiles détruisent tout !

#4 : manœuvre. Cette commande vous permet de changer de profondeur. Elle peut vous être utile en cas de gros dégâts; en effet, les réparations se font deux fois plus vite à des profondeurs de plus de 2 500 pieds ou de moins de 50 pieds. Vous débutez le jeu à 100 pieds de profondeur. Pour vous déplacer de 2 pieds, vous dépensez une unité de pouvoir.

#5 : bilan de l'état du sous-marin. Cette commande vous dresse un bilan des dégâts causés à votre sous-marin. Elle vous indique aussi ce qui est encore disponible dans votre arsenal.

#6 : quartier général. Cette commande vous permet un réapprovisionnement en armes et en hommes. Vous ne devez pas être à plus de 50 pieds de profondeur, et à plus de 2 espaces à l'écart. D'autre part, vous ne pouvez l'utiliser plus de 2 fois.

#7 : sabotage. Cette commande vous permet d'envoyer des hommes en mission de sabotage contre un navire ennemi. Vous ne pouvez tenter de saboter que des bateaux qui se trouvent à moins de 3 espaces de vous, et vous devez laisser au moins 10 hommes à bord du sous-marin.

#8 : conversion de pouvoir. Cette commande vous permet de changer du carburant en pouvoir et vice versa.

#9 : hisser le « drapeau blanc ». Cette commande est faite pour les lâches et les traîtres !!!

Vous débutez le jeu avec les données suivantes :

— 6 000 unités de pouvoir;
— 2 500 litres de carburant;

— 10 torpilles, 3 missiles;
— 1 quartier général;
— et un nombre aléatoire de bateaux.

J'ai délibérément omis quelques détails dans les instructions, pour rendre le jeu plus intéressant lors des premiers essais.

Vous débutez le jeu dans l'Ile du Lagon, et n'oubliez pas : votre devoir est de chercher et de détruire l'ennemi à tout prix.

```
RUN

                                  BATMER

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


QUEL EST VOTRE NOM? JACQUES

VOUS DEVEZ DETRUIRE 18 BATEAUX ENNEMIS POUR GAGNER, JACQUES.

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
OPTION #? 0

 .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .
 .                                          ®B/           .
 .           .        $                  -#-              .
 .                                              -#-        .
 .     $                           ®B/  $           .     .
 .                                          ®B/        $  .
 .     $             **********®B/                        .
®B/         !Q!      *************         $              .
 .                **********  ******                      .
 $                ******   (X)   ***       $              .
 .             $ ******      ******                      .
 .                   ******   ***              ®B/        .
 .                      ***                 ®B/           .
 .                                                        .
®B/                                            $     $ -#- .
 .                        -#-                             .
 .                                                        .
®B/                           ®B/®B/  ®B/   ®B/           .
 .                                                  .     .
®B/ .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . ®B/ .

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 3
CIRCUIT (1-8)? 1
FUEL (LBS.)? 450
VOUS AVEZ DETRUIT 0 BATEAUX ENNEMIS, JACQUES!!!
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  TRIBORD, JACQUES!!!
PAS DE REELS DOMMAGES SUBITS, JACQUES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---
*** VOTRE NAVIRE AMIRAL A ETE EPERONNE, JACQUES!!!

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
OPTION #? 0

 .  .  :  .  .  $  .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  .  .  .
®B/                                                       .
 .                    $                -#-      ®B/       .
 .                               ®B/         -#-          .
®B/    $                                $                 .
 .                                              ®B/    $  .
®B/    $             **********                           .
 .                   *************         $              .
 .                **********  ******                      .
 $                ******   (X)   ***       $              .
 .             $ ******      ******                      .
 .                   ******  -***                         .
®B/                     ***                               .
 .                                                        .
 .                                     ®B/    $    -#-    .
 .                                                        .
 .                            ®B/      ®B/                .
 .                                                 ®B/    .
®B/                                                ®B/    .
®B/ .  .  .  .  .  .  .  .  .  . ®B/ .  .  .  .  .  .  .  .

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 0
CIRCUIT (1-8)? 5
PUISSANCE DISPONIBLE= 5600. PUISSANCE A UTILISER? 200
NAVIGATION ACCOMPLIE. PUISSANCE DEPENSEE= 5400.
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  TRIBORD, JACQUES!!!
PAS DE REELS DOMMAGES SUBITS, JACQUES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 5
```

```
# BATEAUX ENNEMIS RESTANTS...      17
# UNITES D'ENERGIE RESTANTES.   5,400
# TORPILLES RESTANTES.......       10
# MISSILES RESTANTS.........        2
# HOMMES RESTANTS...........       30
LBS. DE FUEL RESTANT.......     2,050

VOULEZ-VOUS UN RAPPORT DES DOMMAGES? OUI


   OBJET        DOMMAGE  (+ BON, 0 MOYEN, - MAUVAIS)
   ----         -------
MOTEURS         0.7840
SONAR           0.0000
TORPILLES       4.7142
MISSILES        0.7788
MANEUVRES       4.6042
ETAT            2.3964
NAVIRE AMIRAL   4.6742
SABOTAGE        0.3514
TRANSFO         1.6429

VOUS ETES LOCALISE EN ( 12 , 10 ).


QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
OPTION #? 0

 .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .
®B/                                                       .
®B/                   $             -#-                   .
 .                                       -#-              .
®B/    $                                .      ®B/®B/     .
 .                                                     $  .
®B/    $             **********                           .
 .                   *************         $              .
 .                **********  ******                      .
 $                ******         ***       $              .
 .              $ ******      ******                      .
 .             ®B/   ******(X)***                         .
 .                      ***                               .
®B/                                   ®B/                 .
 .                                            $ -#-       .
 .                  -#-                                   .
®B/                                                       .
®B/                            .            ®B/           .
®B/                           ®B/           ®B/           .
®B/ .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 0
CIRCUIT (1-8)? 4
PUISSANCE DISPONIBLE= 5350. PUISSANCE A UTILISER? 200
NAVIGATION ACCOMPLIE. PUISSANCE DEPENSEE= 5150.
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  TRIBORD, JACQUES!!!
DOMMAGES MODERES. REPARATIONS NECESSAIRES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 7
IL Y A 1 BATEAUX A PORTEE, JACQUES.
COMBIEN D'HOMME S'EMBARQUENT, JACQUES? 50
VOUS DEVEZ LAISSER AU MOINS 10 HOMMES A BORD, JACQUES.
COMBIEN D'HOMME S'EMBARQUENT, JACQUES? 20
 1 NAVIRES FURENT DETRUITS, JACQUES.
 2 HOMMES FURENT PERDUS LORS D'ACCIDENTS, JACQUES.
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  BABORD, JACQUES!!!
PAS DE REELS DOMMAGES SUBITS, JACQUES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---
*** NAVIRE DETRUIT PAR UNE MINE, JACQUES!!!
*** NAVIRE DETRUIT PAR UNE MINE, JACQUES!!!
*** NAVIRE MANGE PAR UN MONSTRE MARIN, JACQUES!!

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
SONAR EN REPARATION, JACQUES.

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 5
```

```
# BATEAUX ENNEMIS RESTANTS...      13
# UNITES D'ENERGIE RESTANTES.   4,897
# TORPILLES RESTANTES.......      10
# MISSILES RESTANTS.........       2
# HOMMES RESTANTS...........      28
LBS. DE FUEL RESTANT........   2,050

VOULEZ-VOUS UN RAPPORT DES DOMMAGES? OUI


   OBJET          DOMMAGE  (+ BON, 0 MOYEN, - MAUVAIS)
   -----          -------
MOTEURS           1.8222
SONAR            -0.8438
TORPILLES         4.7142
MISSILES          2.0352
MANEUVRES         4.6042
ETAT              4.1425
NAVIRE AMIRAL     1.4052
SABOTAGE          3.3400
TRANSFO           3.0719

VOUS ETES LOCALISE EN ( 14 , 12 ).


QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 0
CIRCUIT (1-8)? 2
PUISSANCE DISPONIBLE= 4897. PUISSANCE A UTILISER? 500
NAVIGATION ACCOMPLIE. PUISSANCE DEPENSEE= 4397.
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  TRIBORD, JACQUES!!!
PAS DE REELS DOMMAGES SUBITS, JACQUES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---
*** NAVIRE MANGE PAR UN MONSTRE MARIN, JACQUES!!

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
OPTION #? 0

 .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  .  .  .
®B/                                                       .
 .                    $     -#-                           .
 . ®B/                         -#-                        .
®B/    $                                $                 .
 .                                                     $  .
 .     $               *********                          .
 .                     ************         $             .
 .                  *********   ******            (X)     .
 $                  ******         ***      $             .
 .              $   ******      ******                    .
 .                     ******   ***                       .
 .                        ***                             .
®B/                                                       .
 .                                      -#-               .
®B/         -#-                                           .
®B/                                                       .
®B/               ®B/               ®B/                   .
®B/       .                                               .
 .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .


QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 3
CIRCUIT (1-8)? 3
FUEL (LBS.)? 500
MISSILE SORTI DE L'ECRAN SONAR, JACQUES. MISSILE PERDU.
PAS DE NAVIRES A PORTEE POUR VOUS ENVOYER DES CHARGES DE PROFONDE


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---
*** NAVIRE MANGE PAR UN MONSTRE MARIN, JACQUES!!

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 3
CIRCUIT (1-8)? 3
FUEL (LBS.)? 500
MISSILE SORTI DE L'ECRAN SONAR, JACQUES. MISSILE PERDU.
PAS DE NAVIRES A PORTEE POUR VOUS ENVOYER DES CHARGES DE PROFONDE


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 7
PAS DE BATEAUX A PORTEE, JACQUES.

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 4
NOUVELLE PROFONDEUR? 50
MANEUVRES ACHEVEES. ENERGIE UTILISEE= 25
CHARGES DE PROFONDEUR,  A  BABORD, JACQUES!!!
DOMMAGES LEGERS ET SUPERFICIELS, JACQUES.


---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***---

QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES? 1
OPTION #? 0

 .  .  .  .  .  $  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .
®B/                  ®B/                                  .
 .                 -#-                                    .
 .                       -#-                              .
 .     $                                $                 .
 .                                                     $  .
 .     $               *********                          .
 .                     ************         $             .
 .                  *********   ******            (X)     .
 $                  ******         ***      $             .
 .              .   ******      ******                    .
 .                     ******   ***                       .
 .                        ***                             .
®B/                                                       .
 .                              -#-                       .
 . -#-                                                    .
®B/®B/                                                    .
®B/                                                       .
 . ®B/                                                    .
®B/ .  .  . ®B/ .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .
```

```
5 PRINT CHR$(26)
6 DD$="####"
10  PRINT TAB(33);"BATMER"
15 PRINT
20  PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30  PRINT:PRINT:PRINT
40  REM
50  REM  PROGRAMME DE VINCENT ERIKSON
60  REM   INITIALEMENT DANS H.P. BASIC
70  REM   CONVERTI AU MICROSOFT BASIC PAR S.N.
80  REM
90  REM  NOTEZ CE QUI SUIT AU SUJET DES CONVERSIONS:
100  REM  1)  RESTORE <NUMERO LIGNE> SIGNIFIE AMENER LE POINTEUR
110  REM      DE DONNEE A LA LIGNE SPECIFIEE. CELUI-CI N'EST
120  REM      PRESENT QU'AU NIVEAU TRS-80 II ET CP/M BASIC.POUR LES
130  REM      AUTRES SYSTEMES,IMPROVISEZ EN UTILISANT UN RESTORE,ET
140  REM      FOR...NEXT AVEC DES INSTRUCTIONS READ POUR SAUTER
150  REM      LES DONNEES QUI DOIVENT ETRE IGNOREES.
160  REM
170  REM  2)  DES EXPRESSIONS LOGIQUES SONT SOUVENT UTILISEES.UNE
180  REM      EXPRESSION VRAIE EST NOTEE (-1) E UNE EXPRESSION FAUSSE
190  REM      EST NOTEE (0).  AINSI SI LE PROGRAMME DIT:
200  REM          X = (D<50)
210  REM      CELA SIGNIFIE, FAIRE X=0 SI D>=50, ET FAIRE X=-1 SI D<50.
220  REM      A NOUVEAU,IMPROVISEZ SI VOTRE BASIC NE POSSEDE PAS CELA
230  REM      (MAIS TOUS LES MICROSOFT BASICS L'ONT.)
240  REM
245  REM   LE VERITABLE NOM DU PROGRAMME EST, "LANCER DE TARTE SOUS L'EAU"
250  REM *** LE PROGRAMME SUIT ***
260  REM ***
270  DIM A(20,20),D(9)
280 PRINT "QUEL EST VOTRE NOM";
290  INPUT N$
300  PRINT
310  REM *** MISE EN PLACE DE LA ZONE ***
320  FOR I=1 TO 20
322  FOR J=1 TO 20
324  A(I,J)=0
326  NEXT J
328  NEXT I
330  REM *** ILE ***
340  RESTORE 6300
350  FOR X=7 TO 13
360  FOR Y=7 TO 12
370  READ A(X,Y)
380  NEXT Y
390  NEXT X
400  REM *** SOUS-MARIN ***
410 S1=10: S2=10
420  A(S1,S2)=2
430  REM *** BATEAUX ENNEMIS ***
440  S=INT(RND(1)*16)+15
450  RESTORE 6090
460  FOR X=1 TO (INT(RND(1)*4)+1)*2-1
470  READ D8,D9
480  NEXT X
490  FOR X=1 TO S
500  X1=INT(RND(1)*20)+1
510  X2=INT(RND(1)*20)+1
520  IF A(X1,X2)<>0 THEN 500
530  A(X1,X2)=3
540  NEXT X
550  PRINT "VOUS DEVEZ DETRUIRE";S;"BATEAUX ENNEMIS POUR GAGNER, ";N$;"."
560  REM *** NAVIRE AMIRAL ***
570  S3=INT(RND(1)*20)+1
580  S4=INT(RND(1)*20)+1
590  IF A(S3,S4)<>0 THEN 570
600  A(S3,S4)=4
610  REM *** MINES SOUS-MARINES ***
620  FOR X=1 TO INT(RND(1)*8)+8
630  X1=INT(RND(1)*20)+1
640  X2=INT(RND(1)*20)+1
650  IF A(X1,X2)<>0 THEN 630
660  A(X1,X2)=5
670  NEXT X
680  REM *** MONSTRES MARINS ***
690  FOR X=1 TO 4
700  X1=INT(RND(1)*18)+2
710  X2=INT(RND(1)*18)+2
720  IF A(X1,X2)<>0 THEN 700
730  A(X1,X2)=6
740  RESTORE 6090
750  FOR Y=1 TO INT(RND(1)*8)+1
760  READ M1,M2
770  NEXT Y
780  NEXT X
790  REM ***VALEURS DEPART***
800  FOR I=1 TO 9
802  D(I)=0
804  NEXT I
810  C=30
820  P=6000
830  F=2500
840  T=10
850  M=3
860  D=100
870  D2=2
880  REM *** SECTION COMMANDE ***
890  PRINT: PRINT "QUELS SONT VOS ORDRES, ";N$;
900  INPUT O
910  ON INT(O+1) GOTO 1040,1680,2220,2680,3250,3410,3700,3880,4400,4660
915 PRINT
920  PRINT "LES COMMANDES SONT:"
930  PRINT "     #0: NAVIGATION"
940  PRINT "     #1: SONAR"
950  PRINT "     #2: CONTROLE TORPILLE"
960  PRINT "     #3: CONTROLE MISSILE POLARIS"
970  PRINT "     #4: MANEUVRES"
980  PRINT "     #5: RAPPORT ETAT/DOMMAGE"
990  PRINT "     #6: NAVIRE AMIRAL"
1000  PRINT "     #7: SABOTAGE"
1010  PRINT "     #8: CONVERSION PUISSANCE"
1020  PRINT "     #9: SE RENDRE"
1030  GOTO 880
1040  REM *** #0: NAVIGATION ***
```

```
1050  IF D(1) >= 0 THEN 1080
1060  PRINT "MOTEURS EN REPARATION, ";N$;"."
1070  GOTO 880
1080  IF C>8 THEN 1110
1090  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR S'OCCUPER DES MOTEURS, ";N$;"."
1100  GOTO 880
1110  D1=1-((.23+RND(1)/10)*(-(D <= 50)))
1120  GOSUB 6080
1130  PRINT "PUISSANCE DISPONIBLE=";P;CHR$(8);". PUISSANCE A UTILISER";
1140  INPUT P1
1150  IF P1<0 OR P1>P THEN 1130
1160  IF P1 <= 1000 THEN 1210
1170  IF RND(1)<.43 THEN 1210
1180  PRINT "LA PILE ATOMIQUE : ETAT CRITIQUE, ";N$;"!!! NAVIRE AMIRAL"
1190 PRINT "AVERTIRA TOUS LES SOUS-MARINS DE SE TENIR ELOIGNE DE LA ZONE RADIOAC
TIVE!!!"
1200  GOTO 6180
1210  X=S1
1220  Y=S2
1230  Q1=1
1240  FOR X2=1 TO INT(INT(P1/100+.5)*D1+.5)
1250  IF X+X1>0 AND X+X1<21 AND Y+Y1>0 AND Y+Y1<21 THEN 1280
1260  PRINT "VOUS NE POUVEZ QUITTER LA ZONE, ";N$;"!!"
1270  GOTO 1340
1280  ON A(X+X1,Y+Y1)+1 GOTO 1290,1330,1630,1390,1440,1470,1490
1290  X=X+X1
1300  Y=Y+Y1
1310  P=P-100
1320  GOTO 1520
1330  PRINT "VOUS VOUS ETES PRESQUE ECHOUE, ";N$;"!!"
1340  A(X,Y)=2
1350  A(S1,S2)=0
1360  S1=X
1370  S2=Y
1380  GOTO 4690
1390  IF D>50 THEN 1290
1400  PRINT "VOUS AVEZ EPERONNE UN BATEAU!!! VOUS AVEZ COULE TOUS DEUX, ";N$;
"!!"
1410  S=S-1
1420  IF S=0 THEN 6260
1430  GOTO 6180
1440  IF D>50 THEN 1290
1450  PRINT "VOUS AVEZ EPERONNE VOTRE NAVIRE AMIRAL!! VOUS AVEZ COULE!!"
1460  GOTO 6180
1470  PRINT "VOUS AVEZ ETE SOUFFLE PAR UNE MINE, ";N$;"!!"
1480  GOTO 6180
1490  IF RND(1)<.21 THEN 1630
1510  GOTO 6180
1520  REM *** REGARDER SI PROXIMITE MONSTRES MARINS ***
1530  FOR X3=X-2 TO X+2
1540  FOR Y3=Y-2 TO Y+2
1550  IF X3<1 OR X3>20 OR Y3<1 OR Y3>20 THEN 1610
1560  IF A(X,Y)<>6 THEN 1610
1570  IF RND(1)<.25 THEN 1500
1580  IF Q1=0 THEN 1610
1590  PRINT "VOUS VENEZ D'ECHAPPER DE PEU A UN MONSTRE MARIN, ";N$;"!!"
1600   Q1=0
1610  NEXT Y3
1620  NEXT X3
1630  NEXT X2
1640  PRINT "NAVIGATION ACCOMPLIE. PUISSANCE DEPENSEE=";P;CHR$(8);"."
1650  IF P>0 THEN 1340
1660 PRINT"LA PILE ATOMIQUE EST MORTE!!! LE SOUS-MARIN COULE,L'EQUIPAGE SUFFOQUE
!"
1670  GOTO 6180
1680  REM *** #1: SONAR ***
1690  IF D(2) >= 0 THEN 1720
1700  PRINT "SONAR EN REPARATION, ";N$;"."
1710  GOTO 880
1720  IF C>5 THEN 1750
1730  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR FAIRE MARCHER LE SONAR, ";N$;"."
1740  GOTO 880
1750  PRINT "OPTION #";
1760  INPUT O
1770  ON INT(O+1) GOTO 1790,2010
1780  GOTO 1750
1790  REM *** IMPRESSION CARTE ***
1800  PRINT
1810  FOR X=1 TO 20
1820  FOR Y=1 TO 20
1830  DATA "   ","***","(X)",S/","!H!"," $ ","-#-"
1840  IF A(X,Y)<>0 THEN 1880
1850  IF X<>1 AND X<>20 AND Y<>1 AND Y<>20 THEN 1880
1860  PRINT " . ";
1870  GOTO 1950
1880  RESTORE 1830
1890  FOR X1=1 TO A(X,Y)+1
1900  READ A$
1910  NEXT X1
1920  IF D<50 AND RND(1)<.23 AND A(X,Y)<>1 AND A(X,Y)<>2 THEN 1860
1930  IF RND(1)<.15 AND A(X,Y)>2 THEN 1860
1940  PRINT A$;
1950  NEXT Y
1960  PRINT
1970  NEXT X
1980  P=P-50
1990  IF P>0 THEN 880
2000  GOTO 1660
2010  REM *** INFORMATION DIRECTION ***
2020  FOR I=1 TO 5
2022  B(I)=0
2024  NEXT I
2030  PRINT "DIRECTION    # DES BATEAUX  DISTANCES"
2031  PRINT "---------    -------------  ---------"
2040  RESTORE 6090
2050  FOR X=1 TO 8
2060  READ X1,Y1
2070  X3=0
2080  FOR X4=1 TO 20
2090  IF S1+X1*X4<1 OR S1+X1*X4>20 OR S2+Y1*X4<1 OR S2+Y1*X4>20 THEN 2140
2100  IF A(S1+X1*X4,S2+Y1*X4)<>3 THEN 2130
2110  X3=X3+1
2120  B(X3)=X4
2130  NEXT X4
2140  IF X3=0 THEN 2200
2150  PRINT "   ";X,X3,
2160  FOR X4=1 TO X3
2170  PRINT B(X4);
2180  NEXT X4
2190  PRINT
2200  NEXT X
2210  GOTO 1980
2220  REM *** #2: CONTROLE TORPILLE ***
2230  IF D(3) >= 0 THEN 2260
2240  PRINT "LES TUBES LANCE TORPILLES EN REPARATION, ";N$;"."
2250  GOTO 880
2260  IF C >= 10 THEN 2290
2270  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR LANCER LES TORPILLES, ";N$;"."
2280  GOTO 880
2290  IF T THEN 2320
2300  PRINT "PLUS DE TORPILLES, ";N$;"."
2310  GOTO 880
2320  IF D<2000 THEN 2360
2330  IF RND(1)>.5 THEN 2360
2340  PRINT "LA PRESSION A FAIT EXPLOSER LE SOUS-MARIN LORS DU LANCEMENT..."
2345  PRINT "VOUS ETES ECRASE!!"
2350  GOTO 6180
2360  GOSUB 6080
2370  X=S1
2380  Y=S2
2390  FOR X2=1 TO INT(7+5*(-(D>50))-RND(1)*4+.5)
2400  IF X+X1>0 AND X+X1<21 AND Y+Y1>0 AND Y+Y1<21 THEN 2460
2410  PRINT "TORPILLE DISPARUE DE L'ECRAN....INEFFICACE, ";N$;"."
2420  T=T-1
2430  P=P-150
2440  IF P>0 THEN 4690
2450  GOTO 1660
2460  ON A(X+X1,Y+Y1)+1 GOTO 2470,2510,2650,2540,2580,2610,2630
2470  X=X+X1
2480  Y=Y+Y1
2490  PRINT "..!..";
2500  GOTO 2650
2510  PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE UNE ILE, ";N$;"!"
2520  A(X+X1,Y+Y1)=0
2530  GOTO 2420
2540  PRINT "OUCH!!! VOUS EN AVEZ EU UN, ";N$;"!!"
2550  S=S-1
2560  IF S<>0 THEN 2520
2570  GOTO 6260
2580  PRINT "VOUS AVEZ SOUFFLE VOTRE NAVIRE AMIRAL, ";N$;"!!!"
2590  S3=0: S4=0: D2=0
2600  GOTO 2520
2610  PRINT "BLAM!! TIR RATE A CAUSE D'UNE MINE, ";N$;"!!"
2620  GOTO 2520
2630  PRINT "UN MONSTRE MARIN A EU UNE TORPILLE AU DINER, ";N$;"!!"
2640  GOTO 2420
2650  NEXT X2
2660  PRINT "INCAPABLE."
2670  GOTO 2420
2680  REM *** #3: CONTROLE MISSILE POLARIS ***
2690  IF D(4) >= 0 THEN 2720
2700  PRINT "LES SILOS SONT EN REPARATION, ";N$;"."
2710  GOTO 880
2720  IF C>23 THEN 2750
2730  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR LANCER UN MISSILE, ";N$;"."
2740  GOTO 880
2750  IF M<>0 THEN 2780
2760  PRINT "PLUS DE MISSILES, ";N$;"."
2770  GOTO 880
2780  IF D>50 AND D<2000 THEN 2850
2790  PRINT "JE VOUS RECOMMANDE DE NE PAS FAIRE FEU A CETTE PROFONDEUR...POURSUI
VEZ";
2800  INPUT A$
2810  IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 880
2820  IF RND(1)<.5 THEN 2850
2830  PRINT "MISSILE EXPLOSE LORS DU TIR, ";N$;"!! VOUS ETES MORT!!"
2840  GOTO 6180
2850  GOSUB 6080
2860  PRINT "FUEL (LBS.)";
2870  INPUT F1
2880  IF F1>0 AND F1 <= F THEN 2910
2890  PRINT "IL VOUS RESTE";F;"LBS. ";N$;"."
2900  GOTO 2860
2910  F2=INT(F1/75+.5)
2920  IF S1+X1*F2>0 AND S1+X1*F2<21 AND S2+Y1*F2>0 AND S2+Y1*F2<21 THEN 2980
2930  PRINT "MISSILE SORTI DE L'ECRAN SONAR, ";N$;". MISSILE PERDU."
2940  M=M-1
2950  F=F-F1
2960  P=P-300
2970  GOTO 2440
2980  D3=0: D4=0: D5=0: D6=0
2990  FOR X=S1+X1*F2-1 TO S1+X1*F2+1
3000  FOR Y=S2+Y1*F2-1 TO S2+Y1*F2+1
3010  IF X<1 OR X>20 OR Y<1 OR Y>20 THEN 3140
3020  D3=D3-(A(X,Y)=3)
3030  D4=D4-(A(X,Y)=6)
3040  D5=D5-(A(X,Y)=5)
3050  D6=D6-(A(X,Y)=1)
3060  IF A(X,Y)<>4 THEN 3100
3070  PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT VOTRE NAVIRE AMIRAL, ";N$;"!!!"
3080  D3=0: S4=0: D2=0
3090  GOTO 3130
3100  IF A(X,Y)<>2 THEN 3130
3110  PRINT "VOUS VOUS ETES SIMPLEMENT DETRUIT, ";N$;"!!!   IMBECILE!!"
3120  GOTO 6180
3130  A(X,Y)=0
3140  NEXT Y
3150  NEXT X
3160  IF D6=0 THEN 3180
3170  PRINT "VOUS AVEZ SOUFFLE QUELQUE ILE, ";N$;"."
3180  IF D5=0 THEN 3200
3190  PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT";D5;"MINES, ";N$;"."
3200  IF D4=0 THEN 3220
3210  PRINT "VOUS AVEZ EU";D4;"MONSTRES MARINS, ";N$;"!!! BON TRAVAIL!!"
3220  PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT";D3;"BATEAUX ENNEMIS, ";N$;"!!!"
3230  S=S-D3
3240  GOTO 2940
3250  REM *** MANEUVRES ***
3260  IF D(5) >= 0 THEN 3290
3270  PRINT "CONTROLES BALLAST EN REPARATION, ";N$;"."
```

```
3280  GOTO 880
3290  IF C>12 THEN 3320
3300  PRINT "IL N'Y A PAS ASSEZ D'HOMMES POUR FAIRE FONCTIONNER LES CONTROLES, "
;N$;"."
3310  GOTO 880
3320  PRINT "NOUVELLE PROFONDEUR";
3330  INPUT D1
3340  IF D1 >= 0 AND D1<3000 THEN 3370
3350  PRINT "COQUE ECRASEE PAR PRESSION, ";N$;"!!"
3360  GOTO 6180
3370  P=P-INT(ABS((D-D1)/2+.5))
3380  PRINT "MANEUVRES ACHEVEES. ENERGIE UTILISEE=";INT(ABS((D-D1)/2+.5))
3390  D=D1
3400  GOTO 4690
3410  REM *** #5: RAPPORT DES DOMMAGES ***
3420  IF D(6) >= 0 THEN 3450
3430  PRINT "ON NE PEUT ETABLIR AUCUN RAPPORT, ";N$;"."
3440  GOTO 880
3450  IF C>3 THEN 3480
3460  PRINT "IL NE RESTE PLUS PERSONNE POUR DONNER LE RAPPORT, ";N$;"."
3470  GOTO 880
3480 PRINT:PRINT:PRINT "# BATEAUX ENNEMIS RESTANTS...   ";:PRINT USING DD$;S
3490  PRINT "# UNITES D'ENERGIE RESTANTES.";:PRINT USING "###,###";P
3500  PRINT "# TORPILLES RESTANTES.......   ";:PRINT USING DD$;T
3510  PRINT "# MISSILES RESTANTS.........   ";:PRINT USING DD$;M
3520  PRINT "# HOMMES RESTANTS...........   ";:PRINT USING DD$;C
3530  PRINT "LBS. DE FUEL RESTANT........";:PRINT USING "###,###";F
3540  PRINT
3550  PRINT "VOULEZ-VOUS UN RAPPORT DES DOMMAGES";
3560  INPUT A$
3570  IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 3670
3575 PRINT:PRINT
3580  PRINT "  OBJET          DOMMAGE  (+ BON, 0 MOYEN, - MAUVAIS)"
3590  PRINT "  ----           -------"
3600  DATA "MOTEURS","SONAR","TORPILLES","MISSILES","MANEUVRES"
3610  DATA "ETAT","NAVIRE AMIRAL","SABOTAGE","TRANSFO"
3620  RESTORE 3600
3630  FOR X=1 TO 9
3640  READ A$
3650  PRINT A$,:PRINT USING "###.####";D(X)
3660  NEXT X
3665 PRINT
3670  PRINT "VOUS ETES LOCALISE EN (";S1;",";S2;")."
3680  PRINT
3690  GOTO 880
3700  REM *** #6: NAVIRE AMIRAL ***
3710  IF D(7) >=0 THEN 3740
3720  PRINT "LE NAVIRE AMIRAL EST ENDOMMAGE. INCAPABLE D'AIDER, ";N$;"."
3730  GOTO 880
3740  IF D2<>0 THEN 3770
3750  PRINT "LE NAVIRE AMIRAL EST DESERTE, ";N$;"."
3760  GOTO 880
3770  IF SQR((S1-S3)^2+(S2-S4)^2) <= 2 AND D<51 THEN 3800
3780  PRINT "IMPOSSIBLE DE SUIVRE LES ORDRES D'ARRIMAGE, ";N$;"."
3790  GOTO 880
3800  PRINT "A DIVERSES REPRISES AU NAVIRE AMIRAL ON A EMPORTE DE L'AIDE ET DES
HOMMES."
3810  P=4000
3820  T=8
3830  M=2
3840  F=1500
3850  C=25
3860  D2=D2-1
3870  GOTO 4690
3880  REM *** #7: SABOTAGE ***
3890  IF D(8)>=0 THEN 3920
3900  PRINT "ECOUTILLES INACCESSIBLES, ";N$;".  SABOTAGES IMPOSSIBLES."
3910  GOTO 880
3920  IF C>10 THEN 3950
3930  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR PARTIR EN MISSION, ";N$;"."
3940  GOTO 880
3950  D3=0: D4=0
3960  FOR X=S1-2 TO S1+2
3970  FOR Y=S2-2 TO S2+2
3980  IF X<1 OR X>20 OR Y<1 OR Y>20 THEN 4010
3990  D3=D3-(A(X,Y)=3)
4000  D4=D4-(A(X,Y)=6)
4010  NEXT Y
4020  NEXT X
4030  IF D3<>0 THEN 4060
4040  PRINT "PAS DE BATEAUX A PORTEE, ";N$;"."
4050  GOTO 880
4060  PRINT "IL Y A";D3;"BATEAUX A PORTEE, ";N$;"."
4070  PRINT "COMBIEN D'HOMME S'EMBARQUENT, ";N$;
4080  INPUT Q1
4090  IF C-Q1 >= 10 THEN 4120
4100  PRINT "VOUS DEVEZ LAISSER AU MOINS 10 HOMMES A BORD, ";N$;"."
4110  GOTO 4070
4120  D5=INT(D3/Q1+.5)
4130  D6=0
4140  FOR X=S1-2 TO S1+2
4150  FOR Y=S2-2 TO S2+2
4160  IF D3/Q1>1-RND(1) AND RND(1)+D3/Q1<.9 THEN 4220
4170  IF A(X,Y)<>3 THEN 4220
4180  D6=D6+1
4190  A(X,Y)=0
4200  S=S-1
4210  IF S=0 THEN 6260
4220  NEXT Y
4230  NEXT X
4240  PRINT D6;"NAVIRES FURENT DETRUITS, ";N$;"."
4250  D6=0: D7=0
4260  FOR X=1 TO Q1
4270  D7=D7-(RND(1)>.6)
4280  NEXT X
4290  FOR X=1 TO Q1-D7
4300  D6=D6-(RND(1)<.15)
4310  NEXT X
4320  IF D4=0 THEN 4360
4330  PRINT "UN MONSTRE MARIN SENT LES HOMMES SUR LE CHEMIN DU RETOUR!!"
4340  PRINT D7;"HOMMES FURENT MANGES, ";N$;"!!"
4350  C=C-D7
4360  PRINT D6;"HOMMES FURENT PERDUS LORS D'ACCIDENTS, ";N$;"."
4370  C=C-D6
4380  P=P-INT(10*Q1+RND(1)*10)
4390  GOTO 4690
4400  REM *** #8: TRANSFO D'ENERGIE ***
4410  IF D(9) >= 0 THEN 4440
4420  PRINT "LE TRANSFORMATEUR EST ENDOMMAGE, ";N$;"."
4430  GOTO 880
4440  IF C>5 THEN 4470
4450  PRINT "PAS ASSEZ D'HOMMES POUR FAIRE MARCHER LE TRANSFO, ";N$;"."
4460  GOTO 880
4470  PRINT "OPTION? (1=FUEL EN ENERGIE, 2=ENERGIE EN FUEL)";
4480  INPUT O
4490  ON O GOTO 4510,4580
4500  GOTO 4470
4510  REM *** CONVERSION FUEL EN ENERGIE ***
4520  PRINT "FUEL DISPONIBLE=";F;CHR$(8);". CONVERTI";
4530  INPUT C1
4540  IF C1>F OR C1<0 THEN 4520
4550  F=F-C1
4560  P=P+INT(C1/3)
4570  GOTO 4640
4580  REM *** CONVERSION ENERGIE EN FUEL ***
4590  PRINT "ENERGIE DISPONIBLE=";P-1;CHR$(8);". CONVERTIE";
4600  INPUT C1
4610  IF C1>P-1 OR C1<0 THEN 4590
4620  P=P-C1
4630  F=F+INT(C1*3)
4640  PRINT "CONVERSION ACHEVEE. ENERGIE=";P;CHR$(8);". FUEL=";F;CHR$(8);"."
4650  GOTO 4690
4660  REM *** #9: SE RENDRE ***
4670  PRINT "COUARD!! VOUS N'ETES PAS TRES PATRIOTIQUE, ";N$;"!!!"
4680  GOTO 6180
4690  REM *** SECTION REVANCHE ***
4700  Q=0
4710  FOR X=S1-4 TO S1+4
4720  FOR Y=S2-4 TO S2+4
4730  IF X<1 OR X>20 OR Y<1 OR Y>20 THEN 4760
4740  IF A(X,Y)<>3 THEN 4760
4750  Q=Q+(RND(1)/SQR((S1-X)^2+(S2-Y)^2))
4760  NEXT Y
4770  NEXT X
4780  IF Q THEN 4810
4790  PRINT "PAS DE NAVIRES A PORTEE POUR VOUS ENVOYER DES CHARGES DE PROFONDEUR
, ";N$;"!"
4800  GOTO 5210
4810  PRINT "CHARGES DE PROFONDEUR, RATE";
4820  IF RND(1)>.5 THEN 4850
4830  PRINT "BABORD, ";N$;"!!!"
4840  GOTO 4860
4850  PRINT "TRIBORD, ";N$;"!!!"
4860  IF Q>.13 OR RND(1)>.92 THEN 4890
4870  PRINT "PAS DE REELS DOMMAGES SUBI S, ";N$;"."
4880  GOTO 5210
4890  IF Q>.36 OR RND(1)>.96 THEN 4940
4900  PRINT "DOMMAGES LEGERS ET SUPERFICIELS, ";N$;"."
4910  P=P-50
4920  D(INT(RND(1)*9)+1)=-RND(1)*2
4930  GOTO 5210
4940  IF Q>.6 OR RND(1)>.975 THEN 5020
4950  PRINT "DOMMAGES MODERES. REPARATIONS NECESSAIRES."
4960  P=P-75+INT(RND(1)*30)
4970  FOR Y=1 TO 2
4980  X=INT(RND(1)*9)+1
4990  D(X)=D(X)-RND(1)*8
5000  NEXT Y
5010  GOTO 5210
5020  IF Q>.9 OR RND(1)>.983 THEN 5100
5030  PRINT "DOMMAGES LOURDS!! REPARATIONS IMMEDIATES, ";N$;"!!!"
5040  P=P-(200+INT(RND(1)*76))
5050  FOR X=1 TO 4+INT(RND(1)*2)
5060  Y=INT(RND(1)*9)+1
5070  D(Y)=D(Y)-RND(1)*11
5080  NEXT X
5090  GOTO 5210
5100  PRINT "DOMMAGES CRITIQUES!!!!   NOUS AVONS BESOIN D'AIDE!!!"
5120  X=INT(RND(1)*16)+1
5130  PRINT "ENVOYEZ 'AIDE' EN CODE. VOICI LE CODE:";MID$(A$,X,4);
5132  REM  TEMPS DE DELAIS PUIS EFFACER LE CODE
5134  FOR I=1 TO 300: NEXT I
5136  PRINT CHR$(13);TAB(38);"XXXX";CHR$(13);TAB(38);"*****"
5140  INPUT "ENTREZ LE CODE";B$
5150  PRINT
5160  IF B$<>MID$(A$,X,4) THEN 5190
5170  PRINT "TRAVAIL RAPIDE, ";N$;"!! L'AIDE EST ARRIVEE A TEMPS POUR VOUS SA
UVER!!!"
5180  GOTO 5040
5190  PRINT "MESSAGE TRONQUE, ";N$;"...AUCUNE AIDE N'ARRIVE!!!"
5200  GOTO 6180
5210  REM *** DEPLACEMENT NAVIRES / MONSTRES MARINS ***
5220  IF D(1) >= 0 OR D(3) >= 0 OR D(4) >= 0 OR D(5) >= 0 OR D(7) >= 0 THEN 5260
5230  IF D(8) >= 0 OR D(9) >= 0 THEN 5260
5240  PRINT "DOMMAGES TROP IMPORTANTS, ";N$;"!!! VOUS AVEZ COULE!!"
5250  GOTO 6180
5260  REM *** DEPLACEMENT NAVIRES / MONSTRES MARINS ***
5270  PRINT: PRINT: PRINT "---*** RESULTAT DE LA DERNIERE MANEUVRE ADVERSE ***--
-"
5280  FOR X=1 TO 20
5290  FOR Y=1 TO 20
5300  IF A(X,Y)<>3 THEN 5690
5310  REM *** DEPLACEMENT D'UN BATEAU ***
5320  W=D8
5330  V=D9
5340  IF X+W>0 AND X+W<21 AND Y+V>0 AND Y+V<21 THEN 5420
5350  FOR X0=19 TO 1 STEP -1
5360  IF A(X-W*X0,Y-V*X0)<>0 THEN 5400
5370  A(X-W*X0,Y-V*X0)=3
5380  A(X,Y)=0
5390  GOTO 6000
5400  NEXT X0
5410  STOP
5420  ON A(X+W,Y+V)+1 GOTO 5430,5460,5530,5460,5560,5600,5650
5430  A(X+W,Y+V)=3
5440  A(X,Y)=0
5450  GOTO 6000
5460  REM *** CHANGEMENT DIRECTION ***
5470  RESTORE 6090
5480  FOR X0=1 TO INT(RND(1)*8)+1
```

```
5490 READ W,V
5500 NEXT X0
5510 IF X+W<1 OR X+W>20 OR Y+V<1 OR Y+V>20 THEN 5470
5520 GOTO 5420
5530 IF D>50 THEN 5460
5540 PRINT "*** VOUS AVEZ ETE EPERONNE PAR UN NAVIRE, ";N$;"!!!"
5550 GOTO 6180
5560 IF RND(1)<.15 THEN 5460
5570 PRINT "*** VOTRE NAVIRE AMIRAL A ETE EPERONNE, ";N$;"!!!"
5580 S3=0: S4=0: D2=0: A(X+W,Y+V)=0
5590 GOTO 5620
5600 IF RND(1)<.7 THEN 5460
5610 PRINT "*** NAVIRE DETRUIT PAR UNE MINE, ";N$;"!!!"
5620 S=S-1
5630 IF S<>0 THEN 5440
5640 GOTO 6260
5650 IF RND(1)<.8 THEN 5460
5660 PRINT "*** NAVIRE MANGE PAR UN MONSTRE MARIN, ";N$;"!!"
5670 S=S-1
5680 GOTO 5630
5690 REM *** DEPLACEMENT D'UN MONSTRE MARIN ***
5700 IF A(X,Y)<>6 THEN 6000
5710 IF X+M1<1 OR X+M1>20 OR Y+M2<1 OR Y+M2>20 THEN 5760
5720 ON A(X+M1,Y+M2)+1 GOTO 5730,5760,5830,5850,5900,5730,5930
5730 A(X+M1,Y+M2)=6
5740 A(X,Y)=0
5750 GOTO 6000
5760 REM *** CHANGEMENT DE DIRECTION ***
5770 RESTORE 6090
5780 FOR X0=1 TO INT(RND(1)*8)+1
5790 READ M1,M2
5800 NEXT X0
5810 IF X+M1<1 OR X+M1>20 OR Y+M2<1 OR Y+M2>20 THEN 5760
5820 GOTO 5720
5830 PRINT "*** VOUS AVEZ ETE MANGE PAR UN MONSTRE MARIN, ";N$;"!!"
5840 GOTO 6180
5850 IF RND(1)>.2 THEN 5760
5860 PRINT "*** NAVIRE DEVORE PAR UN MONSTRE MARIN, ";N$;"!!"
5870 S=S-1
5880 IF S<>0 THEN 5730
5890 GOTO 6260
5900 PRINT "*** UN MONSTRE MARIN A DEVORE NAVIRE AMIRAL, ";N$;"!!"
5910 S3=0: S4=0: D2=0
5920 GOTO 5730
5930 IF RND(1)<.75 THEN 5760
5940 PRINT "*** UN MONSTRE MARIN SE BAT, ";N$;"!!! ";
5950 IF RND(1)<.8 THEN 5980
5960 PRINT "ET IL Y EN A UN QUI EST MORT!!"
5970 GOTO 5730
5980 PRINT " MATCH NUL!!"
5990 GOTO 5760
6000 NEXT Y
6010 NEXT X
6020 REM *** REPARATIONS ***
6030 FOR Y=1 TO 9
6040 X=INT(RND(1)*9)+1
6050 D(X)=D(X)+(RND(1)*(2+RND(1)*2))*(1+(-(D<51) OR -(D>2000)))*(-(D(X)<3))
6060 NEXT Y
6070 GOTO 880
6080 REM *** GOSUB POUR CIRCUIT / DIRECTION ***
6090 DATA -1,0,-1,1,0,1,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1
6100 PRINT "CIRCUIT (1-8)";
6110 INPUT C1
6120 IF C1<1 OR C1>8 THEN 6100
6130 RESTORE 6090
6140 FOR X9=1 TO INT(C1+.5)
6150 READ X1,Y1
6160 NEXT X9
6170 RETURN
6180 REM *** DETRUIT ? ***
6190 PRINT "IL RESTE";S;"BATEAUX ENNEMIS, ";N$;"."
6200 PRINT "VOUS SEREZ DEGRADE AU NIVEAU DE FROTTEUR DE PONTON!!!"
6210 PRINT "VOULEZ-VOUS UN AUTRE TOUR";
6220 INPUT A$
6230 IF LEFT$(A$,1)<>"O" THEN 6250
6240 GOTO 310
6250 END
6260 PRINT "BON TRAVAIL, ";N$;"!!!   VOUS LES AVEZ TOUS EUS!!!"
6270 PRINT "PROMOTION ET LOUANGES VOUS SERONT DONNEES IMMEDIATEMENT!!!"
6280 GOTO 6210
6290 REM *** DATA ILE ***
6300 DATA 0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1
6310 DATA 1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0
6320 END
```

Seawar (Guerre des mers)

Vous êtes le commandant d'une flotte naviguant en eaux ennemies. Votre flotte se compose de neuf bateaux, celle de l'ennemi aussi. Le premier qui a coulé tous les bateaux de son adversaire a gagné la bataille.

En tant que commandant, vous indiquez l'angle avec lequel seront lancées les bombes, en négligeant la résistance de l'air. Vos instruments vous indiquent la position de la cible, et la vitesse initiale est fixée à 675 mètres par seconde.

« Guerre des Mers » vous apporte des connaissances sur les trajectoires des projectiles et les conséquences d'une variation de l'angle de tir.

1. Premièrement, comment envisagez-vous la course d'un projectile ? Faites un croquis (Si vous n'êtes pas sûr de vous, documentez-vous en bibliothèque cela vous aidera à gagner la bataille, commandant !)
   a. Quel angle d'élévation donne à votre avis la portée maximum ?
   b. Qu'arrivera-t-il si vous faites feu avec un angle de 0 degré ?
   c. Qu'arrivera-t-il au projectile si vous le lancez verticalement ?
2. Lorsque vous deviendrez compétent pour gagner la bataille, changez la vitesse initiale du projectile. En quoi cela change-t-il la portée ?

Le programme initial autorisait seulement (grâce à une fonction horloge) sept secondes entre chaque tir. Si votre ordinateur permet cette addition, elle serait bien venue.

L'origine de ce programme reste inconnue. David S. Paxton l'a revu et nous l'a soumis. Mary T. Dobbs, Mathematics et Science Center, Glen Allen, Virginie, l'a revu et a préparé le commentaire ci-dessus. Ce programme parut pour la première fois dans *Creative Computing,* mai-juin 1975.

```
RUN

                         GUERMER
                   CREATIVE COMPUTING
                 MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS COMMANDEZ UNE FLOTTE DE NAVIRES OPERANT DANS
LE TERRITOIRE ENNEMI!!!

VOULEZ-VOUS DE L'AIDE? OUI

VOUS DONNEZ AUX SERVANTS DES BATTERIES L'ANGLE DES CANONS.
L'ANGLE EST EN DEGRES DE 0 A 360.

VOTRE FORCE DE FRAPPE EST CONSTITUEE DE 3 DESTROYERS, 2 CROISEURS,
2 CUIRASSES, ET 2 PORTE-AVIONS LOURDS.
L'ENNEMI POSSEDE 9 NAVIRES POUR SE DEFENDRE.

SI VOUS REUSSISSEZ A COULER TOUS SES BATEAUX AVANT QU'IL NE
VOUS COULE,VOUS AUREZ GAGNE. MAIS S'IL REUSSI A COULER TOUS VOS
NAVIRES AVANT QUE VOUS NE L'AYEZ BATTU, VOUS AUREZ PERDU!!

COMMENCONS!!!


VOTRENAVIRE AMIRAL A DETECTE UN U-BOAT APPROCHANT A 5 BRASSES.
VOTRE EQUIPEMENT DE DETECTION SOUS-MARIN LIT LA DISTANCE
 DE LA CIBLE:
 34251 METRES.
LE U-BOAT A COMMENCE A TIRER DES TORPILLES SUR VOS NAVIRES.
EN FAIT,IL A JUSTE COULE UN DE VOS DESTROYERS!!
QUEL ANGLE ** ? 38


-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 10867 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE CROISEUR LOURD!!
QUEL ANGLE ** ? 32.4


-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 7822 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 235 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 29.9


-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 5937 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE UN AUTRE DE VOS DESTROYERS!!
QUEL ANGLE ** ? 28


-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 4298 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 104 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 25


-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 1369 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 136 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
MAUVAIS TIR, LA CIBLE A BOUGE!!
RECOMMENCONS!!!

VOTRENAVIRE AMIRAL A DETECTE UN U-BOAT APPROCHANT A 5 BRASSES.
VOTRE EQUIPEMENT DE DETECTION SOUS-MARIN LIT LA DISTANCE
 DE LA CIBLE:
 26298 METRES.
LE U-BOAT A COMMENCE A TIRER DES TORPILLES SUR VOS NAVIRES.
SA PREMIERE TORPILLE A EXPLOSE 217 METRES DERRIERE VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 23
```

```
-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 7150 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 62 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 21

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 4815 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 56 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 19

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 2329 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE UN DE VOS CUIRASSES!!
QUEL ANGLE ** ? 10

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 10395 METRES A DESSUS DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 75 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 15

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 3049 METRES A DESSUS DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE DERNIER DESTROYER!!
MAUVAIS TIR, LA CIBLE A BOUGE!!
RECOMMENCONS!!!

VOTRENAVIRE AMIRAL A DETECTE UN U-BOAT APPROCHANT A 5 BRASSES.
VOTRE EQUIPEMENT DE DETECTION SOUS-MARIN LIT LA DISTANCE
 DE LA CIBLE:
 23821 METRES.
LE U-BOAT A COMMENCE A TIRER DES TORPILLES SUR VOS NAVIRES.
SA PREMIERE TORPILLE A EXPLOSE 393 METRES DERRIERE VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 30

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 16448 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 216 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 25

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 11799 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE PORTE-AVION!!
QUEL ANGLE ** ? 19

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 4806 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE CROISEUR LEGER!!
QUEL ANGLE ** ? 15

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 572 METRES A DESSUS DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE DERNIER PORTE-AVION!!
QUEL ANGLE ** ? 14

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 1992 METRES A DESSUS DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 97 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
MAUVAIS TIR, LA CIBLE A BOUGE!!
RECOMMENCONS!!!

VOTRENAVIRE AMIRAL A DETECTE UN U-BOAT APPROCHANT A 5 BRASSES.
VOTRE EQUIPEMENT DE DETECTION SOUS-MARIN LIT LA DISTANCE
 DE LA CIBLE:
 13076 METRES.
LE U-BOAT A COMMENCE A TIRER DES TORPILLES SUR VOS NAVIRES.
SA PREMIERE TORPILLE A EXPLOSE 353 METRES DERRIERE VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 15

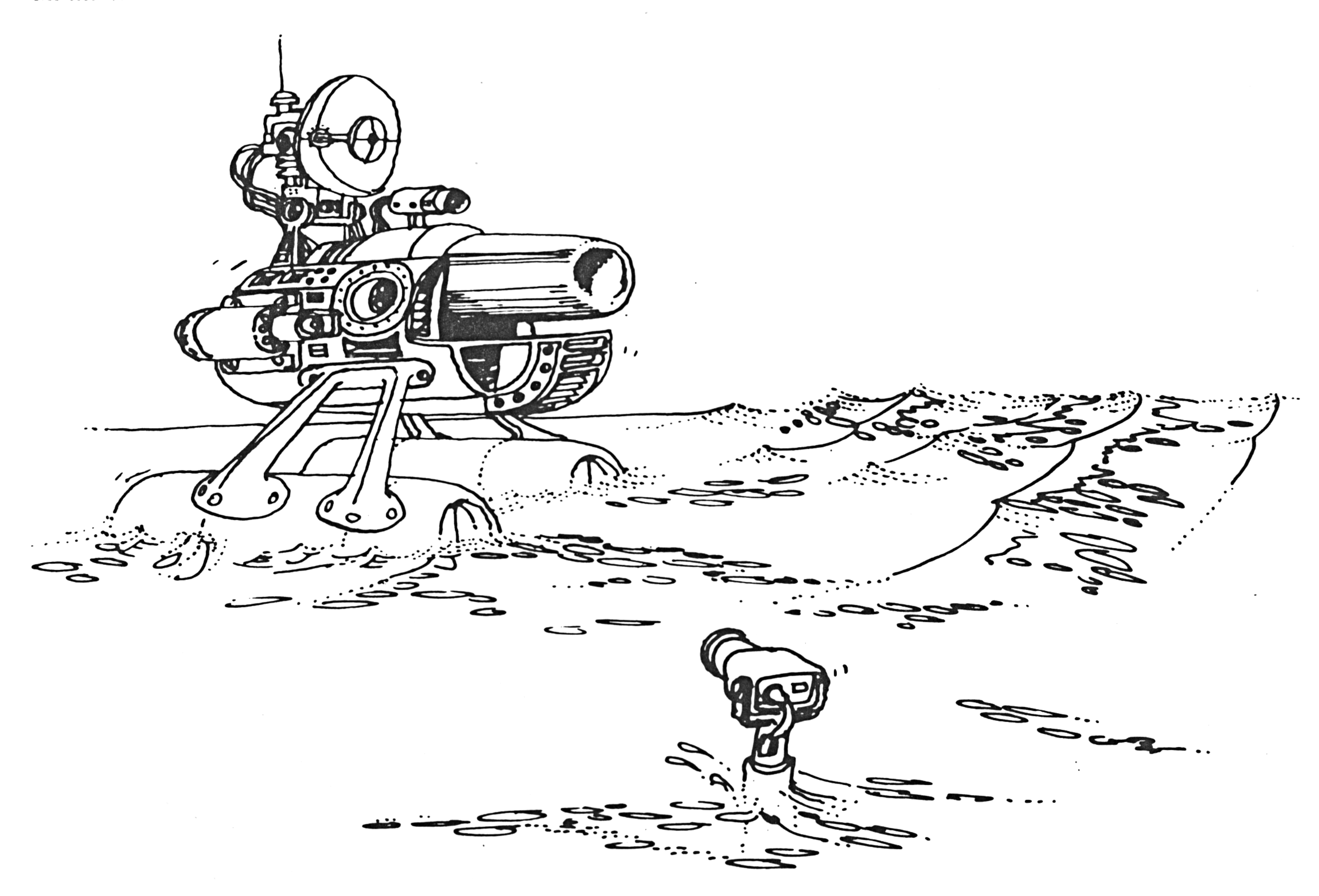
-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 10173 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE 128 METRES
DEVANT VOTRE NAVIRE.
QUEL ANGLE ** ? 20

-----FEU!!!
LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE 16812 METRES A L'ARRIERE DE LA CIBLE.
LE U-BOAT ENNEMI A COULE VOTRE DERNIER CUIRASSE!!
              ********  PAIX  ********


VOUS AVEZ TIRE                15             FOIS. L'ENNEMI A TIRE
 20           FOIS.
TOUS VOS NAVIRES ONT ETE COULES. DESOLE.
LA BATAILLE EST FINIE.......L'ENNEMI GAGNE!
Ok
```

```
4 PRINT CHR$(26)
5 PRINT TAB(26);"GUERMER"
6 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18) "MORRISTOWN, NEW JERSEY"
9 PRINT:PRINT
10 PRINT "VOUS COMMANDEZ UNE FLOTTE DE NAVIRES OPERANT DANS"
15 PRINT "LE TERRITOIRE ENNEMI!!!"
16 PRINT
20 PRINT "VOULEZ-VOUS DE L'AIDE";
40 INPUT Q$
50 IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN 90
60 IF LEFT$(Q$,1)="N" THEN 170
70 PRINT "REPONDEZ 'OUI' OU 'NON'"
80 GOTO 40
90 PRINT:PRINT"VOUS DONNEZ AUX SERVANTS DES BATTERIES L'ANGLE DES CANONS."
100 PRINT "L'ANGLE EST EN DEGRES DE 0 A 360."
110 PRINT
119 PRINT "VOTRE FORCE DE FRAPPE EST CONSTITUEE DE 3 DESTROYERS, 2 CROISEURS,"
120 PRINT "2 CUIRASSES, ET 2 PORTE-AVIONS LOURDS."
130 PRINT "L'ENNEMI POSSEDE 9 NAVIRES POUR SE DEFENDRE."
135 PRINT
140 PRINT "SI VOUS REUSSISSEZ A COULER TOUS SES BATEAUX AVANT QU'IL NE"
150 PRINT "VOUS COULE,VOUS AUREZ GAGNE. MAIS S'IL REUSSI A COULER TOUS VOS"
160 PRINT "NAVIRES AVANT QUE VOUS NE L'AYEZ BATTU, VOUS AUREZ PERDU!!"
165 PRINT
170 PRINT "COMMENCONS!!!"
210 PRINT ""
220 READ Z$
230 A=A+1
240 GOTO 320
250 RESTORE
260 IF O=9 OR A=9 THEN 840
270 FOR X=1 TO A
280 READ Z$
290 NEXT X
300 READ Z$
310 A=A+1
320 IF Z$="PORTE-AVIONS" THEN 390
330 IF Z$="U-BOAT" THEN 2000
340 IF Z$="BATEAU LANCE-TORPILLE" THEN 360
350 P=1
360 GOTO 405
390 RESTORE
405 PRINT:PRINT"VOTRE NAVIRE AMIRAL SIGNALE LA VUE D'UN ";Z$;" ENNEMI."
410 T=43000!-30000*RND(1)+(RND(1)*10)*.987654+102
420 IF T<10000 THEN 410
430 S=0:P2=0
440 T=INT(T)
450 IF Z$="U-BOAT" THEN 2030
460 PRINT "VOS INSTRUMENTS EVALUENT LA DISTANCE DE LA CIBLE A";T;"METRES."
480 IF P=1 THEN 1480
490 IF S>4 THEN 510
500 GOTO 540
510 PRINT "MAUVAIS TIR, LA CIBLE A BOUGE!!"
520 PRINT "RECOMMENCONS!!!"
525 S1=S1+S
530 GOTO 320
540 PRINT "QUEL ANGLE ** ";
550 INPUT B
551 PRINT
570 PRINT ""
590 PRINT "-----FEU!!!"
600 S=S+1
620 IF B>360 THEN 1410
630 IF B<0 THEN 750
640 IF B=0 THEN 770
650 IF B=90 THEN 980
660 IF B>330 THEN 770
670 IF B>180 THEN 1370
680 IF B>150 THEN 1300
690 IF B>90 THEN 1020
700 V1=675.285
705 E=INT(T-(V1^2/9.80665*SIN(2*B/57.3)))
710 IF ABS(E) <= 100 THEN 1050
720 IF E>100 THEN 1200
730 IF E<-100 THEN 1250
750 PRINT "LE CANON A TIRE EN ARRIERE, TUANT DES HOMMES!"
760 GOTO 820
770 PRINT "QU'ESSAYEZ-VOUS DE FAIRE? DE TUER DES POISSONS? L'OBUS"
780 PRINT "A EXPLOSE SOUS L'EAU A 50 METRES DE VOTRE BATEAU!!!"
790 GOTO 1590
820 PRINT "                AMIRAL SVP !!!!"
830 GOTO 1590
840 PRINT "              ********  PAIX  ********"
870 PRINT:PRINT:PRINT
890 PRINT "VOUS AVEZ TIRE",S1,"FOIS. L'ENNEMI A TIRE",S2,"FOIS."
900 IF O=9 THEN 920
910 IF A=9 THEN 950
920 PRINT "TOUS VOS NAVIRES ONT ETE COULES. DESOLE."
930 PRINT "LA BATAILLE EST FINIE.......L'ENNEMI GAGNE!"
940 GOTO 2220
950 PRINT "VOUS AVEZ DECIME L'ENNEMI..........C'EST BIEN."
960 PRINT "LA BATAILLE EST FINIE.......VOUS GAGNEZ!!!!"
970 GOTO 2220
980 PRINT "IDIOT!! VOUS AVEZ TIRE EN L'AIR,ET L'OBUS"
990 PRINT "EST RETOMBE SUR VOTRE PROPRE POSITION DE TIR,LA DETRUISANT!!!"
1000 GOTO 1590
1020 PRINT "HE IMBECILE, VOUS TIREZ SUR VOS PROPRES NAVIRES!!!"
1030 GOTO 1590
1050 IF Z$="U-BOAT" THEN 1070
1060 GOTO 1090
1070 PRINT "UNE CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE AU DESSUS DE CE BEBE!!"
```

```
1080 GOTO 1100
1090 PRINT "  ** BOUM  **"
1100 PRINT ""
1110 M$="CIBLE DETRUITE!!!     **"
1120 N$=" **  TOURS EPUISES."
1130 PRINT M$;S;N$
1142 PRINT "VOUS AVEZ PERDU";O;"NAVIRES, ET L'ENNEMI EN A PERDU";A;CHR$(8);"."
1150 S1=S1+S
1160 PI=0
1190 GOTO 250
1200 IF Z$="U-BOAT" THEN 2130
1210 PRINT "LE TIR EST TOMBE ";ABS(E);"METRES AVANT LA CIBLE."
1230 GOTO 1590
1250 IF Z$="U-BOAT" THEN 2160
1260 PRINT "L'OBUS A DEPASSE LA CIBLE DE";ABS(E);"METRES."
1280 GOTO 1590
1310 PRINT "VOUS AVEZ ENVOYE UN PROJECTILE EN L'AIR,"
1320 PRINT " IL EST TOMBE A L'EAU, VOUS NE SAVEZ PAS OU..."
1330 PRINT "MAIS MOI SI, IDIOT,VOUS AVEZ COULE VOTRE PROPRE BATEAU-CITERNE!!"
1340 S1=S1+1
1350 IF P=1 THEN 1590
1360 GOTO 490
1370 PRINT "QU'ESSAYEZ VOUS DE FAIRE?? DE FORER UNE NOUVELLE ECOUTILLE??"
1380 PRINT "L'OBUS A EXPLOSE DANS VOTRE BATEAU,LE DETRUISANT!!!"
1385 O=O+1
1386 IF O=9 THEN 840
1390 IF P=1 THEN 1590
1400 GOTO 820
1410 PRINT "OU AVEZ-VOUS APPRIS A TAPER? ";B;"DEGRES DEPASSENT 360 DE"
1420 PRINT B-360;"DEGRES."
1430 S1=S1+1
1440 IF P=1 THEN 1590
1450 GOTO 490
1480 PRINT "LE ";Z$;" ENNEMI TIRE SUR VOS NAVIRES!"
1490 P4=1234*RND(RND(1))+(RND(1)*10)
1500 IF P4>500 THEN 1490
1510 IF P2=1 THEN 1600
1520 IF INT(P4)<100 THEN 1800
1530 IF Z$="U-BOAT" THEN 2100
1540 PRINT "SON PREMIER TIRE EST TOMBE";INT(P4);"METRES TROP COURT."
1560 S2=S2+1
1570 GOTO 490
1590 IF P2=1 THEN 1490
1600 P1=1250*RND(RND(1))+(RND(1)*10)
1610 IF P1>P4 THEN 1600
1620 IF P1<(P4-400) THEN 1600
1630 IF P1<100 THEN 1710
1640 P4=P1
1650 S2=S2+1
1660 IF Z$="U-BOAT" THEN 2190
1670 PRINT "LE TIR ENNEMI EST TOMBE";INT(P1);"METRES TROP COURT."
1700 GOTO 490
1710 S2=S2+1
1720 P2=1
1730 GOSUB 1850
1750 PRINT "LE ";Z$;" ENNEMI A COULE ";D$
1760 O=O+1
1770 IF O=9 THEN 840
1780 IF D$="VOTRE DERNIER CUIRASSE!!" THEN 840
1790 GOTO 490
1800 R2=1
1810 GOSUB 1850
1820 PRINT "EN FAIT,IL A JUSTE COULE ";D$
1830 O=O+1
1840 GOTO 1770
1850 RESTORE
1860 FOR C=1 TO (9+O)
1870 READ D$
1880 NEXT C
1890 READ D$
1920 DATA "U-BOAT","CANON DE 210 MM","CROISEUR DE 70.000 TONNES"
1930 DATA "CUIRASSE","BATEAU LANCE-TORPILLE","FREGATE LOURDE"
1940 DATA "DESTROYER TYPE-E","NAVIRE LANCE-MISSILE","PORTE-AVION"
1950 DATA "UN DE VOS DESTROYERS!!","VOTRE CROISEUR LOURD!!"
1960 DATA "UN AUTRE DE VOS DESTROYERS!!","UN DE VOS CUIRASSES!!"
1970 DATA "VOTRE DERNIER DESTROYER!!","VOTRE PORTE-AVION!!"
1975 DATA "VOTRE CROISEUR LEGER!!","VOTRE DERNIER PORTE-AVION!!"
1980 DATA "VOTRE DERNIER CUIRASSE!!"
1990 RETURN
2000 PRINT:PRINT"VOTRENAVIRE AMIRAL A DETECTE UN U-BOAT APPROCHANT A 5 ";
2005 PRINT "BRASSES."
2010 P=1
2020 GOTO 410
2030 PRINT "VOTRE EQUIPEMENT DE DETECTION SOUS-MARIN LIT LA DISTANCE"
2031 PRINT " DE LA CIBLE:"
2040 T=INT(T-1500)
2050 IF T<0 THEN 410
2060 PRINT T;"METRES."
2080 PRINT "LE U-BOAT A COMMENCE A TIRER DES TORPILLES SUR VOS NAVIRES."
2090 GOTO 1490
2100 PRINT "SA PREMIERE TORPILLE A EXPLOSE";(INT(P4)-50);"METRES DERRIERE";
2105 PRINT " VOTRE NAVIRE."
2120 GOTO 1560
2130 PRINT "LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE";ABS(E);"METRES A DESSUS DE LA CIB
LE."
2150 GOTO 1590
2160 PRINT "LA CHARGE DE PROFONDEUR A EXPLOSE";ABS(E);"METRES A L'ARRIERE DE LA
CIBLE."
2180 GOTO 1590
2190 PRINT "LA TORPILLE ENNEMIE A EXPLOSE";(INT(P1)-50);"METRES"
2201 PRINT "DEVANT VOTRE NAVIRE."
2210 GOTO 490
2220 END
```



Shoot (Tir de missiles)

La scène se passe dans un futur proche. Vous et un individu, de l'autre côté de la planète, êtes les seuls survivants d'une guerre atomique totale. (Oui, je sais, ce n'est pas original.) Cette guerre s'est entièrement déroulée avec des missiles atomiques sol-sol. Vous et votre ennemi avez tous deux découvert la dernière base de missiles qui reste de chaque côté. Par chance (pour moi en tout cas), ces grilles de missiles sont faites et fonctionnent de la même façon.

Chaque joueur se déplace sur une matrice de missiles restreinte à 10 sur 10. Chaque coordonnée sur la grille correspond à une base de mini-missiles. Sur chaque base se trouve un terminal relié à l'ordinateur central du scanner qui se trouve en sécurité à des kilomètres. De chaque terminal, le joueur obtient des informations sur la situation. Un espace d'où a décollé un missile est exposé à de fortes doses de radiations (à cause de la façon dont sont construits les missiles) et ne peut plus être occupé par des êtres vivants. La même chose est vraie pour un endroit où un missile s'est écrasé; il devient mortel et personne ne peut plus y entrer.

Comme vous êtes les seuls survivants, toutes les machines doivent être actionnées à la main. Cela signifie que les joueurs doivent donner les coordonnées des cibles de leurs missiles et allumer les fusées pour les lancer. Ils doivent ensuite fuir l'endroit grâce à de petites voitures navettes équipées de capteurs pour éviter les endroits dangereux. Mais à cause des limitations en carburant, elles ne peuvent aller qu'à une distance de deux unités, verticalement, horizontalement ou en diagonale, ni plus ni moins. Le danger est que, pendant sa fuite, le joueur est loin d'un terminal de l'ordinateur du scanner et ne sait pas où va tomber le missile ennemi.

Le temps du déplacement vers la nouvelle base, le missile sera à l'apogée de son vol au-dessus de la terre. L'ordinateur vous dira là si vous touchez votre adversaire, ou s'il vous touche. Si le missile vient droit sur le joueur, il ne peut fuir. Le temps nécessaire pour faire le plein de la navette est supérieur au temps mis par le missile pour retomber sur le sol. Si un joueur a la malchance d'être coincé par les radiations, elles le tueront.

Il s'agit donc tout à fait de tuer ou d'être tué. Mais il est faux de penser qu'il s'agit simplement d'un jeu de hasard, de nombreuses stratégies pouvant être appliquées pour détruire l'ennemi.

Explication ligne par ligne.

Lignes 440-490. J'assemble des expressions souvent utilisées pour l'impression. Par exemple S$ devient une suite de quatorze espaces.

Lignes 500-530. On dimensionne ici les quatre matrices. Les matrices « I » et « H » représentent les aires de jeu du joueur et de son ennemi, la matrice « T » est une liste utilisée par l'ennemi et fait partie de mon « brillant » algorithme. Elle est chargée à chaque tour avec les endroits où il peut aller, ou avec les endroits où le joueur pourrait aller. La matrice « P » est remplie par les huit coordonnées possibles pouvant être atteintes. Je pourrais dire ici comment le jeu peut être modifié pour obtenir des parties plus longues et plus intéressantes en modifiant les données de la ligne 530. Remplacez les deux par des uns et les joueurs ne pourront plus se déplacer que d'une unité au lieu de deux.

Lignes 540-730. J'établis un nombre aléatoire pour savoir à quelles coordonnées l'ennemi commence. Je calcule ensuite ces coordonnées dans les lignes 550 à 570. Puis j'initialise mes matrices à zéro. Les lignes 640-680 éliminent les données inutilisées et indésirables, ne gardant que le premier chiffre de la dernière paire de coordonnées. La donnée restante est ensuite mise dans « P ».

Lignes 740-820. Elles signalent que l'ennemi a été détecté. On établit et on donne ensuite les coordonnées de départ du joueur. A partir de là, la donnée qui valide la boucle du programme (Z) est établie, une carte est imprimée, et le programme principal est lancé.

Lignes 830-920. Les coordonnées du missile et du point d'arrivée du joueur sont demandées ici, et on vérifie leur validité.

Lignes 930-1080. L'ennemi décide où le joueur a pu aller et dirige son missile dans cette direction.

Lignes 1090-1280. L'ennemi cherche où aller. S'il s'est enfermé, il l'annonce, se prépare pour sa mort, et fait comme s'il n'avait pas lancé de missile. Sinon il choisit de nouvelles coordonnées où aller se reposer.

Lignes 1290-1480. Ici, les deux adversaires se déplacent (où ils peuvent), et on commence à chercher, si nécessaire, qui a tué l'autre. Ensuite, de 1430 à 1480 on recherche si le joueur a un endroit où aller ou non. S'il ne peut aller nulle part, on imprime un message et le joueur va mourir tranquillement.

Lignes 1490-1780. On imprime ici les deux matrices. On teste si un nombre est à zéro ou à un pour choisir le bon symbole à imprimer. Quand l'impression est terminée, « Z » est analysée pour savoir si quelqu'un est mort pendant la phase de jeu. Si ce n'est pas le cas, on refait un tour du programme, sinon on en termine l'exécution.

J'ai passé beaucoup de temps à corriger ce programme. Quand il a marché, je me suis rendu compte qu'il agissait un peu comme une drogue. La tension monte quand le jeu atteint les derniers mouvements possibles. J'ai découvert deux stratégies qui peuvent s'appliquer à ce jeu.

Celle que je préfère consiste à construire une barrière autour de l'ennemi avec des tirs de missiles. L'idée est d'essayer de l'empêcher de se déplacer. L'autre méthode est celle que l'ennemi utilise. Il tire à chaque fois où il pense que l'adversaire peut se trouver. Le jeu se termine assez souvent rapidement, les chances d'être touché augmentant assez rapidement.

Quelle que soit la méthode que vous employez, et même si vous en inventez une autre, vous passerez de nombreuses heures à vous amuser. Bonne chance !

Le programme et sa description ont été écrits par David Spencer.

```
RUN

                         TIR DE MISSILES
                    CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS? OUI

VOICI VENUE LA DERNIERE HEURE DE L'HUMANITE.VOUS ETES
ENTRE EN GUERRE AVEC UNE NATION GUERRIERE. IL NE RESTE SUR
TERRE QUE VOUS ET VOS ENNEMIS.VOUS AVEZ TOUS DEUX DECOUVERT LES
SILOS ATOMIQUES RESTANT SUR TERRE CREES PAR DES SUPER PUISSANCES
AUJOURD'HUI DISPARUES. LUI COMME VOUS,NE VOULEZ PAS MOURIR
MAIS VIVRE EN PAIX.

 MAIS IL EST DEVENU EVIDENT QU'IL SENT QUE SA PAIX EST
MENACEE ET QU'IL PREPARE UNE ATTAQUE. LUI ET VOUS AVEZ TOUS
DEUX DES SCANNERS QUI VOUS AVERTISSENT DE SES MOUVEMENTS ET
DETECTENT SES MISSILES ATOMIQUES, BIEN QU'ILS FONCTIONNENT LENTEMENT.
L'ENNEMI A ,COMME VOUS, UNE GRILLE DE MISSILES A PEU PRES
IDENTIQUE EN STRUCURE ET POSSIBILITE. COMME VOUS ETES LES
DERNIERS SURVIVANTS, VOUS DEVREZ METTRE A FEU TOUS VOS MISSILES
A LA MAIN.DES QUE CELA EST FAIT, VOUS DEVREZ FUIR CET ENDROIT
ET ALLER A UNE DISTANCE DE DEUX UNITES. VOUS NE POURREZ JAMAIS
REVENIR A CET ENDROIT,OU A UN ENDROIT OU UN MISSILE S'EST ECRASE;
LES RADIATIONS SONT TROP INTENSES ET VOUS TUERAIENT
INSTANTANEMENT.

ENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

 LE DECOR EST ETABLI. VOTRE ENNEMI TIRERA
A CHAQUE FOIS QUE VOUS TIREREZ, ET AINSI DE SUITE JUSQU'A LA MORT
DE L'UN DE VOUS.

 APRES CHAQUE ECHANGE DE MISSILES,LES SCANNERS VOUS
DONNERONT L'ETAT DE VOTRE TERRITOIRE ET DE CELUI DE VOTRE ENNEMI
ILS VOUS MONTRERONT TOUT  LES POINTS DE DEPART OU DE
CHUTE D'UN MISSILE.A PARTIR DE CES CARTES
TOUJOURS PERIMEES, VOUS DEVEZ ETRE CAPABLE DE DECOUVRIR
VOTRE ADVERSAIRE PAR UN RAISONNEMENT OU DE LE PIEGER.ATTENTION,
IL ESSAYERA DE FAIRE DE MEME AVEC VOUS.

ORDINATEUR DU SCANNER: ACTIVITES ENNEMIES SUR LA GRILLE EN 1 , 1

VOS COORDONNEES DE DEPART? 3,3

VOTRE TERRITOIRE              TERRITOIRE ENNEMI

   12345678910                   12345678910
 1 ::::::::::                  1 *:::::::::
 2 ::::::::::                  2 ::::::::::
 3 ::*:::::::                  3 ::::::::::
 4 ::::::::::                  4 ::::::::::
 5 ::::::::::                  5 ::::::::::
 6 ::::::::::                  6 ::::::::::
 7 ::::::::::                  7 ::::::::::
 8 ::::::::::                  8 ::::::::::
 9 ::::::::::                  9 ::::::::::
10 ::::::::::                 10 ::::::::::

COORDONNEES DU MISSILE? 3,1
VOUS ALLEZ EN? 3,1

ORDINATEUR DU SCANNER: EH! VOUS L'AVEZ EU!!
VOTRE TERRITOIRE              TERRITOIRE ENNEMI

   12345678910                   12345678910
 1 ::::::::::                  1 *:::::::::
 2 ::::::::::                  2 ::::::::::
 3 ::*:::::::                  3 *:::::::::
 4 ::::::::::                  4 ::::::::::
 5 *:::::::::                  5 ::::::::::
 6 ::::::::::                  6 ::::::::::
 7 ::::::::::                  7 ::::::::::
 8 ::::::::::                  8 ::::::::::
 9 ::::::::::                  9 ::::::::::
10 ::::::::::                 10 ::::::::::

Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"TIR DE MISSILES"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
110 INPUT "VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS";A$
120 IF LEFT$(A$,1)<>"O" GOTO 440
130 PRINT
140 PRINT "VOICI VENUE LA DERNIERE HEURE DE L'HUMANITE.VOUS ETES"
150 PRINT "ENTRE EN GUERRE AVEC UNE NATION GUERRIERE. IL NE RESTE SUR"
160 PRINT "TERRE QUE VOUS ET VOS ENNEMIS.VOUS AVEZ TOUS DEUX DECOUVERT LES "
170 PRINT "SILOS ATOMIQUES RESTANT SUR TERRE CREES PAR DES SUPER PUISSANCES"
180 PRINT "AUJOURD'HUI DISPARUES. LUI COMME VOUS,NE VOULEZ PAS MOURIR"
190 PRINT "MAIS VIVRE EN PAIX."
195 PRINT
200 PRINT " MAIS IL EST DEVENU EVIDENT QU'IL SENT QUE SA PAIX EST"
210 PRINT "MENACEE ET QU'IL PREPARE UNE ATTAQUE. LUI ET VOUS AVEZ TOUS"
220 PRINT "DEUX DES SCANNERS QUI VOUS AVERTISSENT DE SES MOUVEMENTS ET"
230 PRINT "DETECTENT SES MISSILES ATOMIQUES, BIEN QU'ILS FONCTIONNENT LENTEMENT.
"
240 PRINT "L'ENNEMI A ,COMME VOUS, UNE GRILLE DE MISSILES A PEU PRES"
250 PRINT "IDENTIQUE EN STRUCURE ET POSSIBILITE. COMME VOUS ETES LES"
260 PRINT "DERNIERS SURVIVANTS, VOUS DEVREZ METTRE A FEU TOUS VOS MISSILES"
270 PRINT "A LA MAIN.DES QUE CELA EST FAIT, VOUS DEVREZ FUIR CET ENDROIT"
280 PRINT "ET ALLER A UNE DISTANCE DE DEUX UNITES. VOUS NE POURREZ JAMAIS"
290 PRINT "REVENIR A CET ENDROIT,OU A UN ENDROIT OU UN MISSILE S'EST ECRASE;"
300 PRINT "LES RADIATIONS SONT TROP INTENSES ET VOUS TUERAIENT "
310 PRINT "INSTANTANEMENT."
315 PRINT:LINE INPUT "ENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$:PRINT CHR$(26)
320 PRINT " LE DECOR EST ETABLI. VOTRE ENNEMI TIRERA"
340 PRINT "A CHAQUE FOIS QUE VOUS TIREREZ, ET AINSI DE SUITE JUSQU'A LA MORT"
350 PRINT "DE L'UN DE VOUS."
355 PRINT
360 PRINT " APRES CHAQUE ECHANGE DE MISSILES,LES SCANNERS VOUS"
370 PRINT "DONNERONT L'ETAT DE VOTRE TERRITOIRE ET DE CELUI DE VOTRE ENNEMI"
380 PRINT "ILS VOUS MONTRERONT TOUT  LES POINTS DE DEPART OU DE"
390 PRINT "CHUTE D'UN MISSILE.A PARTIR DE CES CARTES "
400 PRINT "TOUJOURS PERIMEES, VOUS DEVEZ ETRE CAPABLE DE DECOUVRIR"
410 PRINT "VOTRE ADVERSAIRE PAR UN RAISONNEMENT OU DE LE PIEGER.ATTENTION,"
420 PRINT "IL ESSAYERA DE FAIRE DE MEME AVEC VOUS."
430 PRINT
440 G$="   12345678910"
450 C$="ORDINATEUR DU SCANNER: "
460 S$=""
470 FOR X=1 TO 14
480 S$=S$+" "
490 NEXT X
```

```
510 DIM I(10,10),H(10,10),T(8,2),P(8,2)
520 DATA 10,10 , 1,1 , 10,1 , 1,10 , 10,9 , 9,10 , 1,2 , 2,1
530 DATA -2,-2 , 0,-2, 2,-2, 2,0 , 2,2 , 0,2 ,-2,2 ,-2,0
540 R=INT(RND(1)*8+1)
550 FOR X=1 TO R
560 READ A,B
570 NEXT X
580 FOR X=1 TO 10
590 FOR Y=1 TO 10
600 I(X,Y)=0
610 H(X,Y)=0
620 NEXT Y
630 NEXT X
640 IF A=2 GOTO 690
650 FOR X=1 TO 8
660 READ C,D
670 IF C=2 GOTO 690
680 NEXT X
690 FOR X=1 TO 8
700 FOR Y=1 TO 2
710 READ P(X,Y)
720 NEXT Y
730 NEXT X
740 PRINT C$;"ACTIVITES ENNEMIES SUR LA GRILLE EN";A;",";B
750 PRINT
760 INPUT "VOS COORDONNEES DE DEPART";E,F
770 IF E<1 OR E>10 OR F<1 OR F>10 GOTO 760
780 Z=1
790 I(E,F)=1
800 H(A,B)=1
810 PRINT
820 GOTO 1490
830 INPUT "COORDONNEES DU MISSILE";M,N
840 IF M<1 OR M>10 OR N<1 OR N>10 GOTO 830
850 INPUT "VOUS ALLEZ EN";S,T
860 IF S<1 OR S>10 OR T<1 OR T>10 GOTO 850
870 IF I(S,T)=1 GOTO 850
880 FOR X=1 TO 8
890 IF P(X,1)+E=S AND P(X,2)+F=T GOTO 920
900 NEXT X
910 GOTO 850
920 PRINT
930 L=1
940 FOR X=1 TO 8
950 IF P(X,1)+E>10 OR P(X,1)+E<1 OR P(X,2)+F>10 OR P(X,2)+F<1 GOTO 1000
960 IF  I(P(X,1)+E,P(X,2)+F)=1 GOTO 1000
970 T(L,1)=P(X,1)+E
980 T(L,2)=P( ,2)+F
990 L=L+1
1000 NEXT X
1010 L=L-1
1020 IF L<>1 GOTO 1060
1030 C=T(L,1)
1040 D=T(L,2)
1050 GOTO 1090
1060 G=INT(RND(1)*L+1)
1070 C=T(G,1)
1080 D=T(G,2)
1090 L=1
1100 FOR X=1 TO 8
1110 IF P(X,1)+A>10 OR P(X,1)+A<1 OR P(X,2)+B>10 OR P(X,2)+B<1 GOTO 1160
1120 IF H(P(X,1)+A,P(X,2)+B)=1 GOTO 1160
1130 T(L,1)=P(X,1)+A
1140 T(L,2)=P(X,2)+B
1150 L=L+1
1160 NEXT X
1170 L=L-1
1180 IF L<>0 GOTO 1220
1190 PRINT C$;"L'ENNEMI S'EST ENFERME LUI-MEME !!"
1200 Z=0
1204 C=E
1207 D=F
1210 GOTO 1290
1220 IF L<>1 GOTO 1260
1230 J=T(1,1)
1240 K=T(1,2)
1250 GOTO 1290
1260 G=INT(RND(1)*L+1)
1270 J=T(G,1)
1280 K=T(G,2)
1290 I(E,F)=1
1300 H(A,B)=1
1310 I(C,D)=1
1320 H(M,N)=1
1330 IF M<>J OR D<>T GOTO 1390
1340 PRINT C$;"EH! VOUS L'AVEZ EU!!"
1350 Z=0
1360 IF C<>S OR D<>T GOTO 1390
1370 PRINT C$;"VOUS VOUS ETES MIS JUSTE SOUS SON MISSILE!!"
1380 Z=0
1390 E=S
1400 F=T
1410 A=J
1420 B=K
1430 FOR X=1 TO 8
1440 IF P(X,1)+E>10 OR P(X,1)+E<1 OR P(X,2)+F>10 OR P(X,2)+F<1 GOTO 1460
1450 IF I(P(X,1)+E,P(X,2) ¬)=0 GOTO 1490
1460 NEXT X
1470 PRINT C$;"IDIOT! VOUS VOUS ETES ENFERME VOUS-MEME!!"
1480 Z=0
1490 PRINT "VOTRE TERRITOIRE ","TERRITOIRE ENNEMI"
1500 PRINT
1510 PRINT G$;S$;G$
1520 FOR X=1 TO 10
1530 IF X=10 GOTO 1560
1540 PRINT X;
1550 GOTO 1570
1560 PRINT "10 ";
1570 FOR Y=1 TO 10
1580 IF I(X,Y)=1 GOTO 1610
1590 PRINT ":";
1600 GOTO 1620
1610 PRINT "*";
1620 NEXT Y
1630 PRINT " ";S$;
1640 IF X=10 GOTO 1670
1650 PRINT X;
1660 GOTO 1680
1670 PRINT "10 ";
1680 FOR Y=1 TO 10
1690 IF H(X,Y)=1 GOTO 1720
1700 PRINT ":";
1710 GOTO 1730
1720 PRINT "*";
1730 NEXT Y
1740 PRINT
1750 NEXT X
1760 PRINT
1770 IF Z=1 GOTO 830
1780 END
Ok
```

Smash

Ce jeu est une course de « tacots » sur un seul tour de circuit. Il pose un gros problème : vous ne connaissez pas la forme du circuit, ni la vitesse limite avec laquelle vous devez aborder les virages. Par conséquent, il y a de fortes chances que vous vous écrasiez relativement souvent, ou bien que vous alliez si lentement que vous ne serez pas bien placé par rapport aux autres concurrents. Cependant, après quatre ou cinq essais, vous commencerez à « vous faire la main » et vous pourrez vous mouvoir avec habileté sur le circuit. Les instructions sont détaillées dans le programme. Amusez-vous bien !

Smash a été écrit par Scott Byron.

```
                    SMASH
                CREATIVE COMPUTING
                MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

VOICI SMASH -- LE JEU QUI SIMULE UNE COURSE DE VOITURES.
VOUS REPONDREZ AU MOYEN D'UNE DES INSTRUCTIONS SUIVANTES
LORSQU'UN '?' SERA IMPRIME. LES NUMEROS DE POSITION FONT REFERENCE
AU POINT DE LA PISTE SUR LEQUEL VOUS ETES- ILS SONT COMME SUIT:

 1 - LA LIGNE DE DEPART
 2 - MOITIE DE LA LIGNE DROITE
 3 - ENTREE DU VIRAGE A GAUCHE
 4 - MOITIE DU VIRAGE A GAUCHE
 5 - ENTREE DU VIRAGE A DROITE
 6 - MOITIE DU VIRAGE A DROITE
 7 - LA LIGNE D'ARRIVEE


     INSTRUCTIONS
     ------------

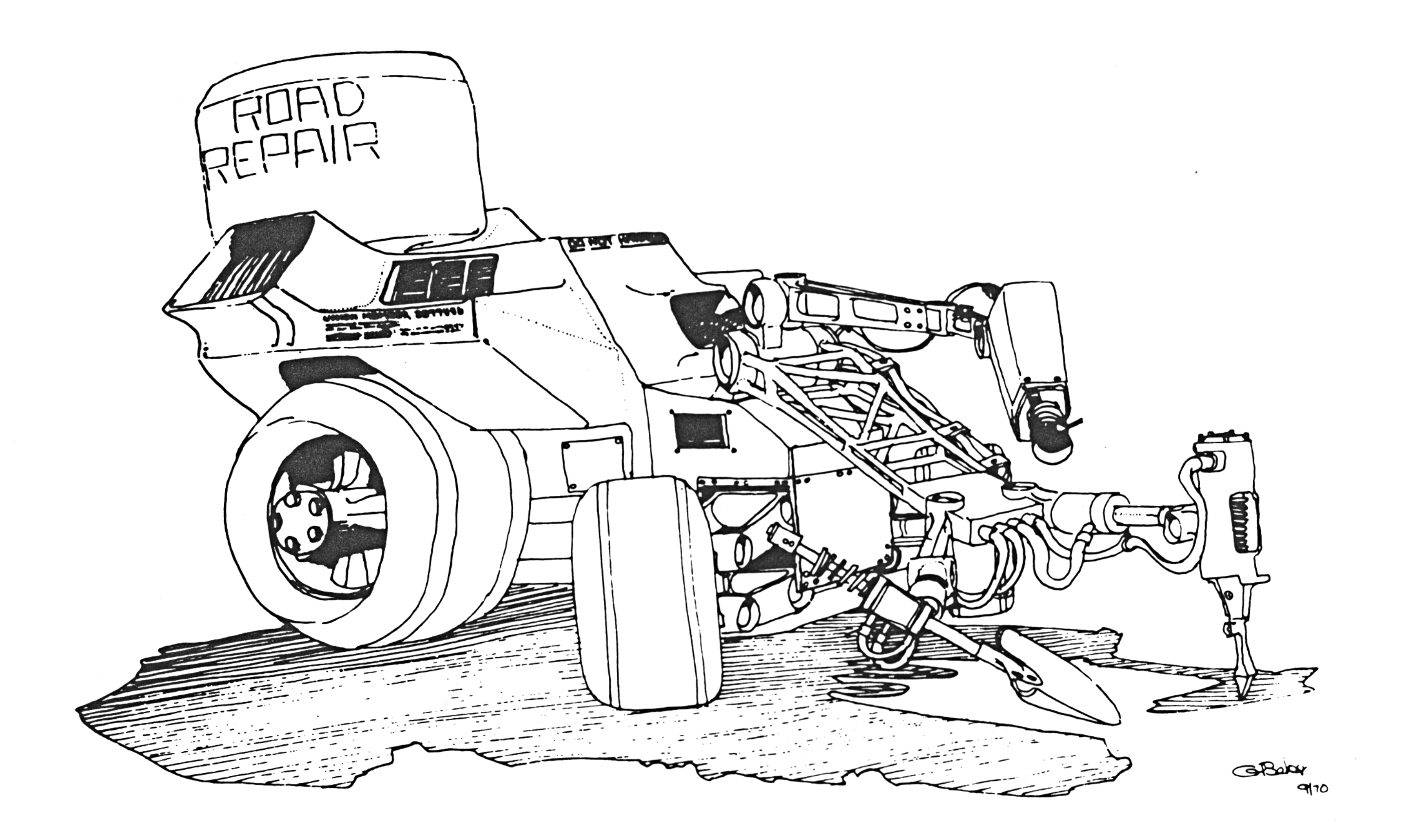
 1 - AU PLANCHER
 2 - ACCELERER (MODEREMENT)
 3 - FREINER LEGEREMENT
 4 - FREINER A FOND
 5 - VIRAGE DROIT A LA CORDE
 6 - VIRAGE DROIT MODERE
 7 - VIRAGE GAUCHE A LA CORDE
 8 - VIRAGE GAUCHE MODERE
TEMPS(SEC)      MILES A FAIRE     M.P.H       POSITION      DEPLACEMENT
 0               10                0           1             ? 1
 30              9.77167           27.4        4             ? 2
 60              9.32917           53.1        3             ? 2
 90              8.55292           93.15       4             ? 3
 120             7.9012            78.2062     2             ? 1
SMASH -- VOUS ETES ALLE DROIT DANS LE MUR!
VOULEZ-VOUS REJOUER? OUI

TEMPS(SEC)      MILES A FAIRE     M.P.H.      POSITION      DEPLACEMENT
 0               11                0           1             ? 1
 30              10.8217           21.4        2             ? 1
 60              10.1008           86.5        2             ? 1
SMASH -- VOUS ETES ALLE DROIT DANS LE MUR!
VOULEZ-VOUS REJOUER? OUI

TEMPS(SEC)      MILES A FAIRE     M.P.H.      POSITION      DEPLACEMENT
 0               13                0           1             ? 1
 30              12.7742           27.1        3             ? 2
 60              12.3688           48.65       4             ? 2
 90              11.6623           84.775      5             ? 6
 120             10.9521           85.2287     6             ? 6
 150             10.3235           75.4421     6             ? 2
 180             9.31159           121.433     3             ? 3
 210             8.44864           103.554     4             ? 8
 240             7.56004           106.632     2             ? 2
 270             6.14713           169.549     3             ? 3
 300             4.93168           145.855     4             ? 7
 330             4.10717           98.9407     2             ? 2
 360             2.77708           159.611     3             ? 3
 390             1.63575           136.96      4             ? 7
 420             .737833           107.75      2             ? 2
 435.387         0                 172.625     7
C'EST LA FIN DE LA COURSE. VOUS AVEZ PLACE  2
VOTRE VITESSE MOYENNE FUT DE 107.491 M.P.H.
VOULEZ-VOUS REJOUER? NON
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"SMASH"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT
50 DIM A(7),J(6)
70 PRINT "VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS";
80 INPUT Z$
90 PRINT
100 FOR X=1 TO 7:READ A(X):NEXT X
105 FOR X=1 TO 6:READ J(X):NEXT X
120 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 360
130 PRINT"VOICI SMASH -- LE JEU QUI SIMULE UNE COURSE DE VOITURES.":PRINT
140 PRINT"VOUS REPONDREZ AU MOYEN D'UNE DES INSTRUCTIONS SUIVANTES"
150 PRINT"LORSQU'UN '?' SERA IMPRIME. LES NUMEROS DE POSITION FONT REFERENCE"
160 PRINT"AU POINT DE LA PISTE SUR LEQUEL VOUS ETES - ILS SONT COMME SUIT:"
170 PRINT
180 PRINT "  1 - LA LIGNE DE DEPART"
190 PRINT "  2 - MOITIE DE LA LIGNE DROITE"
200 PRINT "  3 - ENTREE DU VIRAGE A GAUCHE"
210 PRINT "  4 - MOITIE DU VIRAGE A GAUCHE"
220 PRINT "  5 - ENTREE DU VIRAGE A DROITE"
230 PRINT "  6 - MOITIE DU VIRAGE A DROITE"
240 PRINT "  7 - LA LIGNE D'ARRIVEE"
250 PRINT:PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.";XX$:PRINT CHR$(26)
260 PRINT"      INSTRUCTIONS"
261 PRINT"     -------------"
270 PRINT"  1 - AU PLANCHER"
280 PRINT"  2 - ACCELERER (MODEREMENT)"
290 PRINT"  3 - FREINER LEGEREMENT"
300 PRINT"  4 - FREINER A FOND"
310 PRINT"  5 - VIRAGE DROIT A LA CORDE"
320 PRINT"  6 - VIRAGE DROIT MODERE"
330 PRINT"  7 - VIRAGE GAUCHE A LA CORDE"
340 PRINT"  8 - VIRAGE GAUCHE MODERE"
350 PRINT:PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR COMMENCER LA COURSE. ";XX$
360 PRINT CHR$(26):PRINT"TEMPS(SEC)","MILES A FAIRE","M.P.H.","POSITION","DEPLAC
EMENT"
361 PRINT"----------","-------------","------","--------","-----------"
370 LET A=INT(10+RND(1)*5):Y=A
380 LET B=0:T=0
390 LET C=1
400 GOTO 420
410 LET C=(INT(2+RND(1)*5))
420 PRINT USING "  ###              ##.###     ###.#            ##         ";
    T,A,B,C;
430 INPUT D
440 IF D<>INT(D) THEN 470
450 IF D>8 THEN 470
460 IF D>=1 THEN 490
470 PRINT"DE UN A HUIT SEULEMENT."
```

```
480 GOTO 420
490 IF D<>1 THEN 510
500 LET B=3*B+20+INT(10+RND(1)*91)/10
510 IF D<>2 THEN 530
520 LET B=3*B/2+7+INT(10+RND(1)*61)/10
530 IF D<>3 THEN 550
540 LET B=7*B/8-6+INT(10+RND(1)*41)/10
550 IF D<>4 THEN 570
560 LET B=4*B/7-26+INT(10+RND(1)*81)/10
570 IF D=7 THEN 590
580 IF D<>5 THEN 600
590 LET B=9*B/10*(.7+RND(1)*.6)
600 IF D=8 THEN 620
610 IF D<>6 THEN 630
620 LET B=13*B/14*(.7+RND(1)*.6)
630 IF B>0 THEN 650
640 LET B=0
650 IF A-B/120>0 THEN 730
660 LET T=T+A*3600/B
670 PRINT USING " ###              ##.###     ###.#             ##         ";
    T,0,B,7
680 PRINT:PRINT"C'EST LA FIN DE LA COURSE. VOUS AVEZ PLACE #"INT(T/(20*Y)+.5
);CHR$(8);".":
    PRINT
690 PRINT"VOTRE VITESSE MOYENNE FUT DE"Y*3600/T"M.P.H"
700 IF INT(T/(20*Y)+.5)<>1 THEN 980
710 PRINT"CE FUT UNE COURSE PARFAITE, VOUS ETES UN AS!"
720 GOTO 980
730 IF C<>2 THEN 760
740 IF D=7 THEN 960
750 IF D=5 THEN 960
760 IF C=3 THEN 780
770 IF C<>4 THEN 800
780 IF D=5 THEN 960
790 IF D=6 THEN 960
800 IF C=6 THEN 820
810 IF C<>5 THEN 840
820 IF D=7 THEN 960
830 IF D=8 THEN 960
840 IF B>J(C) THEN 970
850 IF INT(1+RND(0)*77)<>40 THEN 880
860 PRINT "SMASH — VOUS AVEZ ETE TOUCHE PAR UNE AUTRE VOITURE!!"
870 GOTO 980
880 LET T=T+30
890 LET A=A-B/120
900 IF C=1 THEN 410
910 IF C=4 THEN 410
920 IF C=2 THEN 410
930 IF C=6 THEN 410
940 LET C=C+1
950 GOTO 420
960 PRINT"MAUVAIS DEPLACEMENT!"
970 PRINT "SMASH — VOUS ETES ALLE DROIT DANS LE MUR!"
980 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER";
990 INPUT Z$
1000 IF LEFT$(Z$,1)="O" THEN 360
1020 DATA 2,3,5,2,3,5,2,200,240,180,170,180,170
1030 END
```



Strike 9 (Enlevez-en 9)

Ce jeu simple utilise les chiffres 1 à 9 et une paire de dés. L'ordinateur commence par donner un nombre au hasard à la place des dés. Ensuite, vous devez soustraire ce nombre à l'ensemble des chiffres du tableau 1-9. Pour gagner, il vous faut supprimer tous les chiffres du tableau. A chaque « lancer de dés », vous enlevez du tableau des chiffres au choix, tels que leur somme soit la valeur du lancer. Sinon, vous perdez.

Une ruse consiste à ôter, après chaque lancer de dés, le maximum de chiffres possibles, ou bien les chiffres les plus grands possibles. Par exemple, avec un lancer de 10, vous pouvez enlever les chiffres 1, 2, 3 et 4, ou bien 1 et 9.

Vous pouvez tenter votre chance avec d'autres joueurs. Chacun d'entre vous prend son tour alternativement après chaque lancer. Le joueur qui ne peut plus déplacer de chiffres à partir de son lancer a perdu.

Bruce Grembowski a conçu ce programme qui parut pour la première fois dans *Creative Computing* en janv.-févr. 1977.

```
RUN

                        ENLEVEZ EN 9
                   CREATIVE COMPUTING
                  MORRISTOWN  NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI

'ENLEVEZ EN 9' SE JOUE AVEC UNE PAIRE DE DES ET UN
TABLEAU DE 9 NOMBRES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9.ON VOUS DONNE UN
JET DE DES ET VOUS POUVEZ EFFACER JUSQU'A 4 NOMBRES.
SI VOUS ENTREZ QUE VOUS VOULEZ RETIRER 5 NOMBRES, ON VOUS
DONNERA LA SUITE DES NOMBRES QU'IL VOUS RESTE A EFFACER
PUIS VOUS ENTREZ COMBIEN DE NOMBRES VOUS VOULEZ RETIRER
ENFIN VOUS RENTREZ QUELS SONT LES NOMBRES QUE VOUS VOULEZ
EFFACER,UN A LA FOIS. LES NOMBRES QUE VOUS RETIREZ
DOIVENT AVOIR UNE SOMME EGALE AU JET. VOUS GAGNEZ EN
EFFACANT TOUS LES NOMBRES DU TABLEAU. VOUS PERDEZ SINON


VOICI LE TABLEAU:   1  2  3  4  5  6  7  8  9

VOICI VOTRE JET  4.
# NOMBRES A EFFACER? 1
QUEL EST LE NOMBRE? 4

VOICI VOTRE JET  6.
# NOMBRES A EFFACER? 1
QUEL EST LE NOMBRE? 6

VOICI VOTRE JET  6.
# NOMBRES A EFFACER? 2
QUELS SONT LES NOMBRES? 1
? 5

VOICI VOTRE JET  6.
DESOLE, VOUS AVEZ PERDU CETTE FOIS.
IL RESTE 5 NOMBRES SUR LE TABLEAU:    2  3  7  8  9
VOUS VOULEZ REJOUER (OUI OU NON)? OUI
VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS? NON

VOICI LE TABLEAU:   1  2  3  4  5  6  7  8  9

VOICI VOTRE JET  12.
# NOMBRES A EFFACER? 2
QUELS SONT LES NOMBRES? 5
? 7

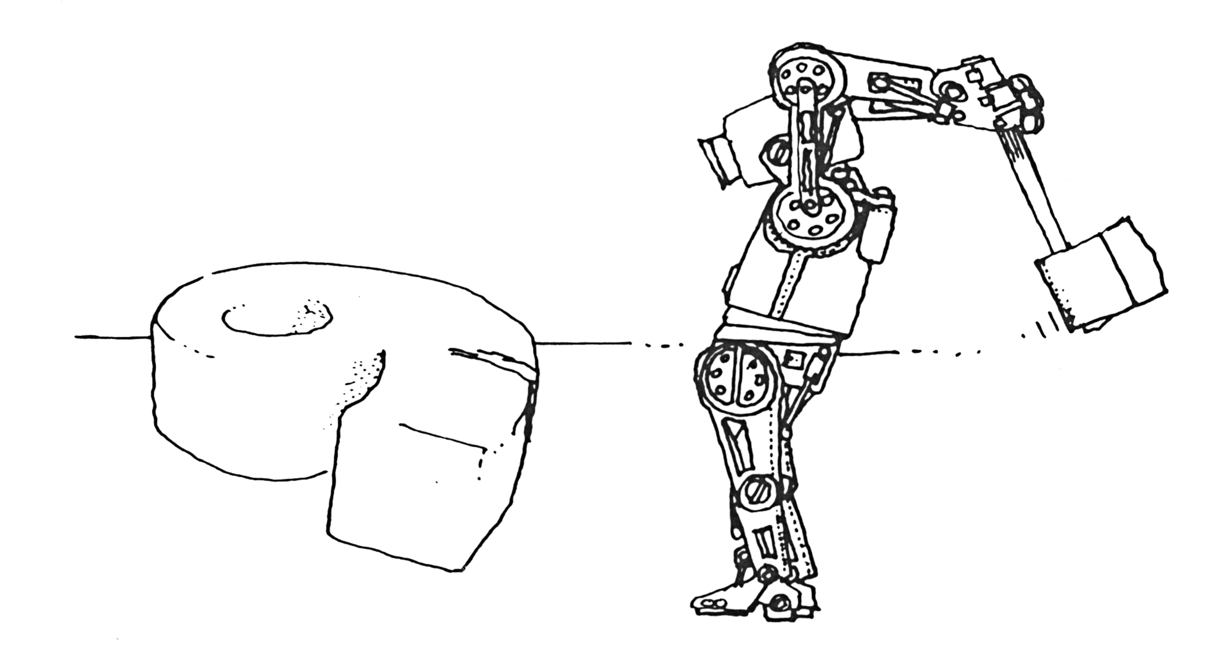
VOICI VOTRE JET  6.
# NOMBRES A EFFACER? 1
QUEL EST LE NOMBRE? 6

VOICI VOTRE JET  7.
# NOMBRES A EFFACER? 2
QUELS SONT LES NOMBRES? 3
? 4

VOICI VOTRE JET  7.
DESOLE, VOUS AVEZ PERDU CETTE FOIS.
IL RESTE 4 NOMBRES SUR LE TABLEAU:    1  2  8  9
VOUS VOULEZ REJOUER (OUI OU NON)? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(25);"ENLEVEZ EN 9"
20 PRINT TAB(19);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
90 DIM A(9),D(4)
110 PRINT:PRINT
170 PRINT "VOULEZ-VOUS DES INSTRUCTIONS";
180 INPUT R$
190 IF LEFT$(R$,1)="N" THEN 340
200 IF LEFT$(R$,1) <> "O" THEN 170
210 PRINT:PRINT"'ENLEVEZ EN 9' SE JOUE AVEC UNE PAIRE DE DES ET UN"
220 PRINT "TABLEAU DE 9 NOMBRES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9.ON VOUS DONNE UN"
230 PRINT "JET DE DES ET VOUS POUVEZ EFFACER JUSQU'A 4 NOMBRES."
240 PRINT "SI VOUS ENTREZ QUE VOUS VOULEZ RETIRER 5 NOMBRES, ON VOUS"
250 PRINT "DONNERA LA SUITE DES NOMBRES QU'IL VOUS RESTE A EFFACER"
260 PRINT "PUIS VOUS ENTREZ COMBIEN DE NOMBRES VOUS VOULEZ RETIRER"
270 PRINT "ENFIN VOUS RENTREZ QUELS SONT LES NOMBRES QUE VOUS VOULEZ"
280 PRINT "EFFACER,UN A LA FOIS. LES NOMBRES QUE VOUS RETIREZ"
290 PRINT "DOIVENT AVOIR UNE SOMME EGALE AU JET. VOUS GAGNEZ EN "
300 PRINT "EFFACANT TOUS LES NOMBRES DU TABLEAU. VOUS PERDEZ SINON"
320 PRINT
340 PRINT
355 PRINT "VOICI LE TABLEAU:  ";
360 REM MIS EN PAGE DU TABLEAU
370 FOR B=1 TO 9
380 PRINT B;
390 A(B)=B
400 NEXT B
405 PRINT
410 C=INT(RND(1)*6+1)+INT(RND(1)*6+1)
420 PRINT:PRINT "VOICI VOTRE JET ";C;CHR$(8);"."
430 T=0
440 FOR X=1 TO 9
450 T=T+A(X)
460 NEXT X
465 REM VERIFIER SI MANQUE
470 IF C > T THEN 950
480 IF C=T THEN 1120
490 FOR K=1 TO 9
500 FOR L=1 TO 9
510 FOR M=1 TO 9
520 FOR N=1 TO 9
530 IF N=K THEN 630
540 IF N=L THEN 630
550 IF N=M THEN 630
560 IF M=K THEN 640
570 IF M=L THEN 640
580 IF L=K THEN 650
590 IF C-A(K)=0 THEN 680
600 IF C-A(K)=A(N) THEN 680
610 IF C-A(K)-A(L)=A(N) THEN 680
620 IF C-A(K)-A(M)=A(N) THEN 680
630 NEXT N
640 NEXT M
650 NEXT L
660 NEXT K
670 GOTO 950
680 FOR X=1 TO 4
690 D(X)=0
700 NEXT X
```

```
710 PRINT "# NOMBRES A EFFACER";
720 INPUT E
730 IF INT(E) <> E THEN 760
740 IF E < 1 THEN 760
750 IF E>4 THEN 880
755 GOTO 770
760 PRINT "REPONDRE 1, 2, 3 OU 4 (5 POUR LE TABLEAU)."
765 GOTO 710
770 IF E=1 THEN PRINT "QUEL EST LE NOMBRE"; ELSE PRINT "QUELS SONT LES NOMBRES";
780 FOR F=1 TO E
790 INPUT D(F)
800 IF A(D(F)) <> 0 THEN 825
810 PRINT "VOUS L'AVEZ DEJA RETIRE, RECOMMENCEZ."
820 GOTO 710
825 NEXT F
830 IF C <> D(1)+D(2)+D(3)+D(4) THEN 870
835 FOR F=1 TO E
840 A(D(F))=0
850 NEXT F
860 GOTO 410
870 PRINT "CES NOMBRES N'ONT PAS UNE SOMME EGALE AU JET,RECOMMENCEZ."
875 GOTO 710
880 PRINT "LES NOMBRES QU'IL VOUS RESTE A RETIRER SONT:  ";
890 FOR B=1 TO 9
900 IF A(B)=0 THEN 920
910 PRINT A(B);
920 NEXT B
930 PRINT
940 GOTO 710
950 PRINT "DESOLE, VOUS AVEZ PERDU CETTE FOIS."
960 T=0
970 FOR B=1 TO 9
980 IF A(B)=0 THEN 1000
990 T=T+1
1000 NEXT B
1010 PRINT "IL RESTE";T;"NOMBRES SUR LE TABLEAU:   ";
1020 FOR X=1 TO 9
1030 IF A(X)=0 THEN 1050
1040 PRINT A(X);
1050 NEXT X
1060 PRINT
1070 PRINT "VOUS VOULEZ REJOUER (OUI OU NON)";
1080 INPUT G$
1090 IF LEFT$(G$,1)="O" THEN 170
1100 IF LEFT$(G$,1) <> "N" THEN 1070
1110 END
1120 PRINT "* * * FELICITATIONS * * *"
1130 PRINT "* VOUS AVEZ GAGNE *"
1140 PRINT
1150 PRINT
1160 PRINT "VOUS VOULEZ REJOUER (OUI OU NON)";
1170 INPUT H$
1180 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 170
1190 IF LEFT$(H$,1) <> "N" THEN 1160
1200 END
```



Tennis

Comme son nom l'indique, ce jeu est un match de tennis. Vous avez plusieurs possibilités de jeu comme la position sur le court, la destination de la balle que vous essayez de placer, la vitesse et le type du coup. Comme dans le tennis habituel, vous ne faites pas toujours le coup que vous auriez voulu. Le programme vous laisse jouer, plus ou moins à un niveau intermédiaire. Si vous pensez que cela vous permet de jouer trop bien ou pas assez, vous pouvez toujours changer au hasard certains des facteurs qui déterminent la fréquence d'apparition d'un coup raté.

Tennis a été écrit par Victor Nahigian et David Ahl.

```
RUN
                           MATCH DE TENNIS

              CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY


   PLUSIEURS OPTIONS  VOUS SONT PERMISES COMME VOTRE
POSITION,LE BUT DU COUP ,ET SA VITESSE(SON TYPE).LES CLEFS A
UTILISER SONT...

    POSITION (PLACEMENT ,AUSSI):FOND DE COURT.G (1);FOND
     DE COURT.D (2);VOLEE.G (3);VOLEE.D (4).

    VITESSE (TYPE)DU COUP: RAPIDE-DIRECT (S);LENT-LOB (L).

  LES COUPS DROITS ET LES REVERS SE FERONT SUIVANT
L'ENDROIT DU COURT OU VOUS VOUS TROUVEZ.
  POUR LES SERVICES VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX DE LA
POSITION,MAIS VOUS POUVEZ CHANGER SA VITESSE.EN PLUS, VOUS
POUVEZ SERVIR PENDANT CHAQUE JEU.

       ETES VOUS PRET?... ON Y VA!!!


   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE A ETE RETOURNE...

              QUELLE EST VOTRE POSITION? 1
              QUEL TYPE DE COUP ALLEZ-VOUS UTILISER? S
              QUELLE PARTIE DU COURT VISEZ-VOUS? 3
                     VOTRE RETOUR EST MAUVAIS!
                     LE RETOUR DE L'ORDINATEUR EST BON!

              QUELLE EST VOTRE POSITION? 2
              QUEL TYPE DE COUP ALLEZ-VOUS UTILISER? 3
              QUELLE PARTIE DU COURT VISEZ-VOUS? 2
                     VOTRE RETOUR EST MAUVAIS...
                       BALLE EN DEHORS DU COURT.

         SCORE:     ZERO - 15

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET... UNE BALLE.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     ZERO - 30

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET...DEUX BALLES.
   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET... UNE BALLE.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     ZERO - 40

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     JEU

--------------- FIN DU JEU ----------------

         SCORE DES JEUX:      VOUS...MOI
                               0     1


   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S




       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     ZERO - 30

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE A ETE RETOURNE...

              QUELLE EST VOTRE POSITION? 1
BEL ESSAI-VOUS ETIEZ INCAPABLE DE REUSSIR CE COUP-COURT # 4.

         SCORE:     ZERO - 40

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET...DEUX BALLES.
   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     JEU

--------------- FIN DU JEU ----------------

         SCORE DES JEUX:      VOUS...MOI
                               0     2

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE A ETE RETOURNE...

              QUELLE EST VOTRE POSITION? 1
              QUEL TYPE DE COUP ALLEZ-VOUS UTILISER? L
              QUELLE PARTIE DU COURT VISEZ-VOUS? 3
                     VOTRE RETOUR EST MAUVAIS!
                     LE RETOUR DE L'ORDINATEUR EST MAUVAIS.
                       BALLE DANS LE FILET.

         SCORE:     15 - ZERO

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST BON...ACE!!!

         SCORE:     30 - ZERO

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!

         SCORE:     30 - 15

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE A ETE RETOURNE...

              QUELLE EST VOTRE POSITION? 1
              QUEL TYPE DE COUP ALLEZ-VOUS UTILISER? S
              QUELLE PARTIE DU COURT VISEZ-VOUS? 2
                     VOTRE RETOUR EST MAUVAIS!
                     LE RETOUR DE L'ORDINATEUR EST MAUVAIS.
                       BALLE DANS LE FILET.

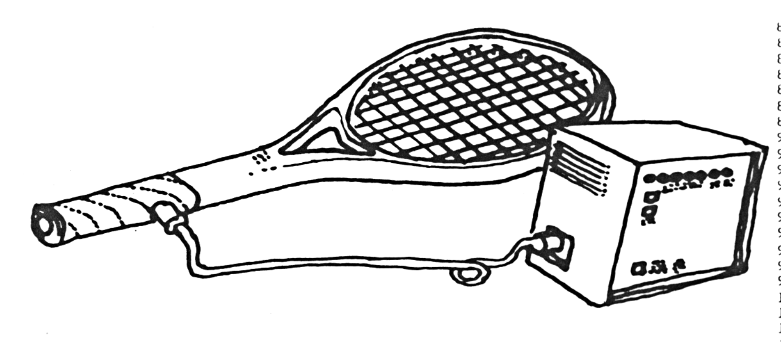
         SCORE:     40 - 15

   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET...DEUX BALLES.
   SERVICE!   VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST MAUVAIS.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET... UNE BALLE.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       SERVICE LET... UNE BALLE.
       SERVEZ A NOUVEAU!!  VITESSE(TYPE)? S
       LE SERVICE EST BON...JE NE PEUX LE RETOURNER!!

         SCORE:     JEU

--------------- FIN DU JEU ----------------

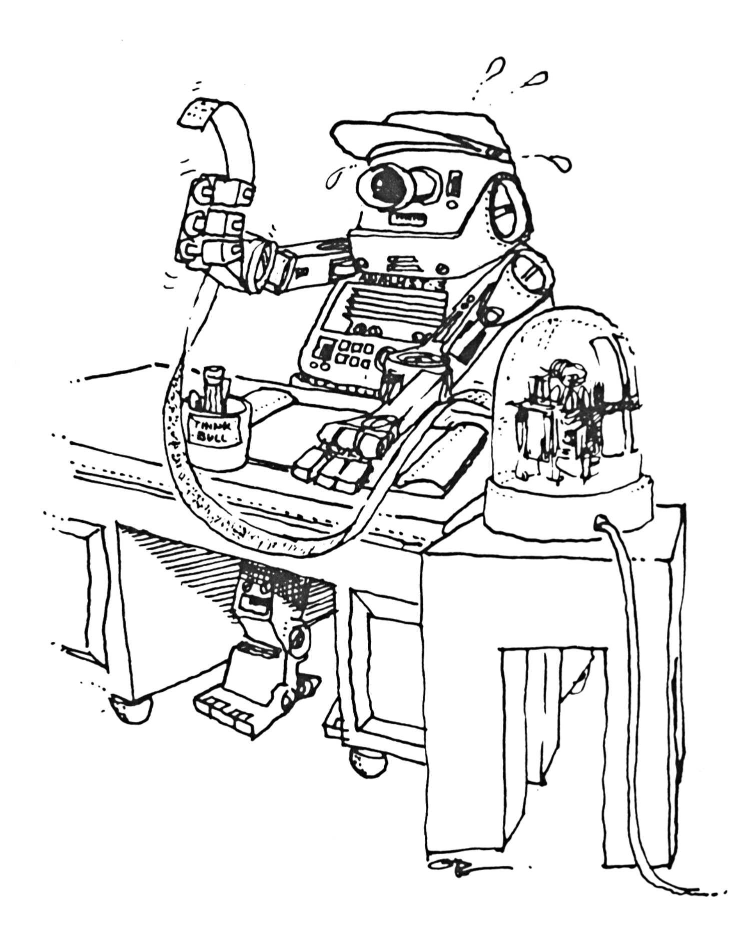
         SCORE DES JEUX:      VOUS...MOI
                               1     2
```



```
1 PRINT CHR$(26); TAB(28)"MATCH DE TENNIS":PRINT
2 PRINT TAB(15)"CREATIVE COMPUTING, MORRISTOWN, NEW JERSEY"
10 PRINT:PRINT
21 PRINT TAB(3);"IL Y A PLUSIEURS OPTIONS QUI VOUS SONT PERMISES COMME VOTRE'
22 PRINT 'POSITION,LE BUT DU COUP ,ET SA VITESSE(SON TYPE).LES CLEFS A  "
23 PRINT "UTILISER SONT...":PRINT
24 PRINT TAB(5)"POSITION (PLACEMENT ,AUSSI):FOND DE COURT.G (1);); FOND"
25 PRINT TAB(5);" DE COURT.D (2);VOLEE.G (3);VOLEE.D (4).":PRINT
26 PRINT TAB(5)"VITESSE (TYPE)DU COUP: RAPIDE-DIRECT (S);LENT-LOB (L).":PRINT
27 PRINT TAB(3)"LES COUPS DROITS ET LES REVERS SE FERONT SUIVANT"
28 PRINT "L'ENDROIT DU COURT OU VOUS VOUS TROUVEZ."
29 PRINT TAB(3) "POUR LES SERVICES VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX DE LA "
30 PRINT "POSITION,MAIS VOUS POUVEZ CHANGER LA VITESSE.EN PLUS, VOUS"
31 PRINT "POUVEZ SERVIR PENDANT CHAQUE JEU.":PRINT
32 PRINT TAB(10):ETES VOUS PRET?... ON Y VA!!!"
35 Y=0
36 Z=0
38 PRINT
39 PRINT
40 PRINT "     SERVICE!   VITESSE(TYPE)";
41 INPUT A$: IF A$<>"L" AND A$<>"S" THEN PRINT "'L' OR 'S'.": GOTO 40
42 A=100*RND (1)
43 IF A$="L" THEN 52
44 C=6
45 D=51
46 IF A<C THEN 50
47 IF A<D THEN 70
48 PRINT TAB(10);"LE SERVICE EST MAUVAIS."
49 GOTO 55
50 PRINT TAB(10);"SERVICE LET...DEUX BALLES."
51 GOTO 40
52 C=4
53 D=66
54 GOTO 46
55 PRINT TAB(10);"SERVEZ A NOUVEAU!! VITESSE(TYPE)";
56 INPUT B$: IF B$<>"L" AND B$<>"S" THEN PRINT "'L' OR 'S'.": GOTO 55
57 E=100*RND(1)
58 IF B$="L" THEN 67
59 G=5
60 H=41
61 IF E<G THEN 65
62 IF E<H THEN 70
63 PRINT TAB(10);"LE SERVICE EST MAUVAIS...DOUBLE FAUTE!"
64 GOTO 130
65 PRINT TAB(10);"SERVICE LET... UNE BALLE."
66 GOTO 55
67 G=3
68 H=76
69 GOTO 61
70 I=100 * RND(1)
71 IF I>6 THEN 74
72 PRINT TAB(10);LE SERVICE EST BON...ACE!!!"
73 GOTO 128
74 K=100*RND (1)
75 IF A$="L" THEN 81
76 IF B$="L" THEN 81
77 N=61
78 IF K<N THEN 85
79 PRINT TAB(10);"LE SERVICE EST BON...JE NE PEUX LE RETOURNER!!"
80 GOTO 128
81 N=76
82 GOTO 78
85 PRINT TAB(10);"LE SERVICE A ETE RETOURNE..."
86 PRINT
87 O=INT (4*RND(1))+1
88 PRINT TAB(20):"QUELLE EST VOTRE POSITION";
89 INPUT Q
90 IF O+Q=5 THEN 124
91 PRINT TAB(20);"QUEL TYPE DE COUP ALLEZ-VOUS UTILISER";
92 INPUT C$
93 PRINT TAB(20);"QUELLE PARTIE DU COURT VISEZ-VOUS";
94 INPUT R
95 S=100*RND(1)
96 IF C$="L" THEN 99
97 IF S<81 THEN 107
98 GOTO 100
99 IF S<91 THEN 107
100 U=4*RND(1)
101 PRINT TAB(30);"VOTRE RETOUR EST MAUVAIS..."
102 IF U<2 THEN 105
103 PRINT TAB(33);"BALLE EN DEHORS DU COURT."
104 GOTO 130
105 PRINT TAB(33);"BALLE DANS LE FILET."
106 GOTO 130
107 PRINT TAB(30);"VOTRE RETOUR EST MAUVAIS!"
108 A1=INT(4*RND(1))
109 IF R+A1=5 THEN 127
110 W=100*RND(1)
111 IF C$="L" THEN 112
112 IF W<84 THEN 122
113 GOTO 115
114 IF W<84 THEN 122
115 C1=4*RND(1)
116 PRINT TAB(30);"LE RETOUR DE L'ORDINATEUR EST MAUVAIS."
117 IF B<2 THEN 120
118 PRINT TAB(33);"BALLE EN DEHORS DU COURT."
119 GOTO 128
120 PRINT TAB(33);"BALLE DANS LE FILET."
121 GOTO 128
122 PRINT TAB(30);"LE RETOUR DE L'ORDINATEUR EST BON!"
123 GOTO 86
124 PRINT"BEL ESSAI-VOUS ETIEZ INCAPABLE DE REUSSIR CE COUP-COURT £"O;CHR$(8);"."
125 GOTO 130
127 PRINT "   JOLI COUP - L'ORDINATEUR N'A PU LE RENVOYER."
128 Y=Y+1
129 GOTO 131
130 Z=Z+1
131 PRINT:GOSUB 200
132 PRINT TAB(15);"SCORE:    "S$
134 IF Y>=4 AND Y>Z+1 THEN 137
135 IF Z>=4 AND Z>Y+1 THEN 139
136 GOTO 38
137 Y1=Y1+1
138 GOTO 140
139 Z1=Z1+1
140 PRINT:PRINT"--------------- FIN DU JEU ----------------":PRINT
141 PRINT TAB(13);"SCORE DES JEUX:     VOUS...MOI"
142  PRINT TAB(32);Y1;"   ";Z1
143 IF Y1>=6 AND Y1>Z1+1 THEN 146
144 IF Z1>=6 AND Z1>Y1+1 THEN 149
145 GOTO 35
146 PRINT
147 PRINT "***** FELICITATIONS ...VOUS AVEZ GAGNE*****"
148 GOTO 151
149 PRINT
150 PRINT "*****COMME PREVU, L'ORDINATEUR EST ENCORE TRIOMPHIANT!*****"
151 PRINT
152 PRINT"   JE SERAIS RAVI DE REJOUER AVEC VOUS UNE AUTRE FOIS,MAIS "
153 PRINT "MAINTENANT JE DOIS M'ARRETER ........AU REVOIR!!!"
154 PRINT
155 END
200 IF Y>=2 AND Z>=2 THEN 300
210 IF Y=4 OR Z=4 THEN S$="JEU": GOTO 400
220 IF Y=0 THEN Y$="ZERO - "
230 IF Y=1 THEN Y$="15 - "
240 IF Y=2 THEN Y$="30 - "
245 IF Y=3 THEN Y$="40 - "
250 IF Z=0 THEN Z$="ZERO"
255 IF Z=1 THEN Z$="15"
260 IF Z=2 THEN Z$="30"
265 IF Z=3 THEN Z$="40"
270 S$=Y$+Z$:GOTO 400
300 IF Y=Z THEN S$="EGALITE":GOTO 400
310 IF Y=Z+1 THEN S$="AVANTAGE DEDANS ": GOTO 400
320 IF Y=Z-1 THEN S$="AVANTAGE DEHORS": GOTO 400
330 IF Y=Z+2 OR Z=Y+2 THEN S$="JEU"
400 RETURN
500 END
```

Ticker tape

(Télé-imprimeur)



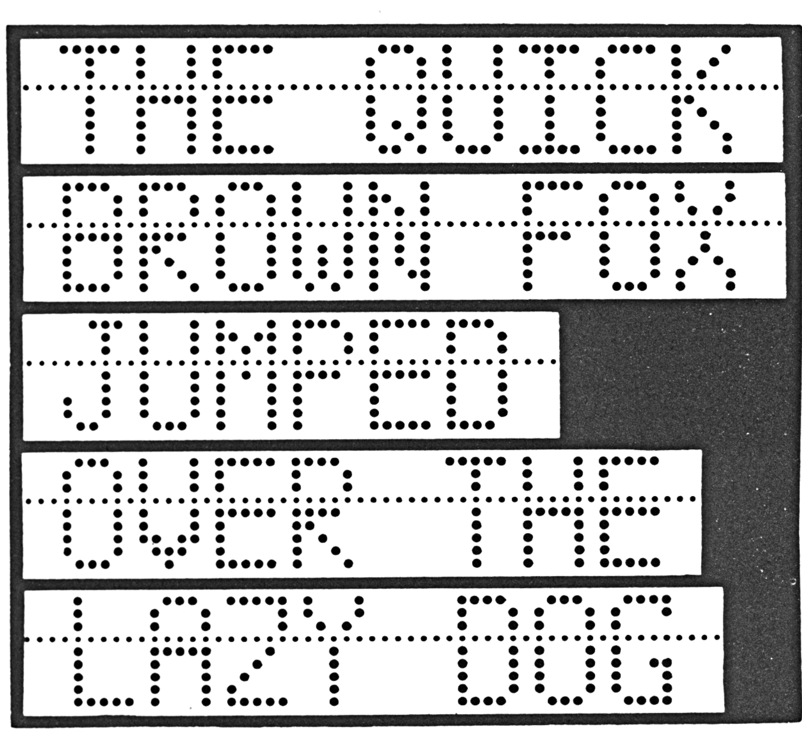
```
5 PRINT CHR$(26);TAB(24);"TAPETICKEŔ"
6 PRINT TAB(2Ø);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
9 PRINT:PRINT:PRINT
1Ø INPUT A$:GOSUB 8Ø
2Ø FOR N=1 TO LEN(A$)
25 B=ASC(MID$(A$,N,1))
3Ø IF B>9Ø THEN 47
33 IF B<65 THEN 4Ø
35 B=B-64
37 GOTO 5Ø
4Ø IF B>57 OR B<48 THEN 47
43 B=B-2Ø
45 GOTO 5Ø
47 B=27
5Ø FOR S=Ø TO (B-1)*5:READ A:NEXT S
6Ø FOR S=1 TO 5:READ A:PRINT CHR$(A);:NEXT S
65 PRINT CHR$(Ø);:RESTORE
7Ø NEXT N
75 GOSUB 8Ø:END
8Ø FOR N=1 TO 3Ø:PRINT CHR$(Ø);:NEXT N
9Ø RETURN
11Ø DATA Ø,254,9,9,9,254,255,137,137,137,118,126,129,129,129,129
12Ø DATA 255,129,129,129,126,255,137,137,137,137,255,9,9,9,1
13Ø DATA 126,129,129,145,243,255,8,8,8,255,129,129,255,129,129
14Ø DATA 96,128,129,127,1,255,8,2Ø,34,193,255,128,128,128,128
15Ø DATA 255,2,12,2,255,255,2,6Ø,64,255,126,129,129,129,126
16Ø DATA 255,9,9,9,6,126,129,161,65,19Ø
17Ø DATA 255,25,41,73,134,134,137,137,137,113,1,1,255,1,1
18Ø DATA 127,128,128,128,127,63,96,192,96,63,127,128,112,128,127
215 DATA 195,36,24,36,195,3,4,248,4,3,193,161,145,137,135
22Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,126,161,137,133,126,132,13Ø,255,128,128,194,161,145
23Ø DATA 137,134,66,137,137,137,118,12,1Ø,137,255,136,199,137,137,137
24Ø DATA 248,126,137,137,137,114,1,1,249,5,2,118,137,137,137,118
25Ø DATA 7Ø,137,137,137,126
```

Ce programme entre une ligne de caractères provenant d'un Télétype, et dessine sur papier la forme de chaque lettre à l'aide de poinçons. Il manipule toutes les lettres, les nombres, et le « blanc ». Mais vous pouvez le modifier pour qu'il puisse manipuler des symboles divers.

Le déroulement de ce programme ne présente aucune difficulté. Une fois tous les caractères convertis en un nombre équivalent à leur place dans l'alphabet, (A=1, B=2, Z=26, blanc=27), un simple tableau est exécuté pour trouver le nombre à enregistrer. Ces nombres sont stockés dans les énoncés DATA.

Le programme original a été conçu pour PDP-8, ici on utilise le Basic Microsoft. Cependant, vous pouvez sans difficulté modifier le programme pour n'importe quel ordinateur utilisant le Basic.

Ecrit par Bill Gardner et Jim Larus, ce programme parut pour la première fois dans *Creative Computing*, mai-juin 1977.



TV Plot (Télé-intrigues)

Ce programme imagine des intrigues pour des émissions et des séries télévisées, conçues pour attirer les masses et établir ainsi un record d'écoute. En substituant les mots adéquats dans les différentes parties du programme, vous pouvez facilement le modifier pour l'utiliser à des fins tout aussi utiles, telles que la recherche de noms pour de nouvelles céréales pour petit déjeuner, la préparation d'une thèse de doctorat, ou la dénomination d'agences gouvernementales et de leurs projets correspondants.

Ce programme, écrit à l'origine en FOCAL par Mary Cole, a été converti en BASIC par David Ahl.

```
RUN

                              INTRIGUE-TV
                        CREATIVE COMPUTING
                      MORRISTOWN, NEW JERSEY



CE PROGRAMME CREE AUTOMATIQUEMENT DES PROGRAMMES DE TV
QUI,C'EST GARANTI,CHARMERONT LES MASSES ET ATTEINDRONT
DE HAUTES INDICES D'ECOUTE.

VOICI LA PREMIERE INTRIGUE:

DANS CETTE EDITION SPECIALE IL EST QUESTION D'UN AVOCAT HILARE QUI EST
UN FANATIQUE DE
LA RESOLUTION D'ENIGMES ET QUI ARRETE LES TRAINS.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CE FILM IL EST QUESTION D'UN AVOCAT PETILLANT QUI EST UN SPECIALISTE DE
LA PYROMANIE ET QUI DECOUVRE DES BIJOUX.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CE FILM IL EST QUESTION D'UN FERMIER PETILLANT QUI EST UN FANATIQUE DE
LA TRAITE DES VACHES ET QUI DECOUVRE LE SECRET.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CE PROGRAMME IL EST QUESTION D'UN AGENT SECRET PETILLANT QUI EST UN OBSEDE
 DE
LA TRAITE DES VACHES ET QUI CONFESSE SES FAUTES.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CE PROGRAMME IL EST QUESTION D'UN MAIRE MEDITATIF QUI EST UN FANATIQUE DE
LA PRODUCTION VINICOLE ET QUI ARRETE LES TRAINS.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CETTE EDITION SPECIALE IL EST QUESTION D'UN HOMME DE LA JUNGLE BRILLANT
 QUI EST UN OBSEDE DE
LA CUISINE AU BEURRE ET QUI DETRUIT LA VILLE.


UN AUTRE (OUI OU NON)? OUI

DANS CE FEUILLETON IL EST QUESTION D'UN DENTISTE HILARE QUI EST UN FANATIQUE DE
LA TRAITE DES VACHES ET QUI ARRETE LES TRAINS.


UN AUTRE (OUI OU NON)? NON

O.K. J'ESPERE QUE VOUS QVEZ PASSE UN BON MOMENT!!
Ok
```

```
LIST
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(26);"INTRIGUE-TV"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
40 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
50 PRINT:PRINT:PRINT
55 PRINT "CE PROGRAMME CREE AUTOMATIQUEMENT DES PROGRAMMES DE TV"
60 PRINT "QUI,C'EST GARANTI,CHARMERONT LES MASSES ET ATTEINDRONT"
70 PRINT "DE HAUTES INDICES D'ECOUTE.":PRINT
80 PRINT "VOICI LA PREMIERE INTRIGUE:"
100 PRINT:GOSUB 800
110 ON X GOTO 120,130,140,150,160,120,130,140,150,160
120 A$="CE PROGRAMME":GOTO 170
130 A$="CE REPORTAGE":GOTO 170
140 A$="CETTE EDITION SPECIALE":GOTO 170
150 A$="CE FEUILLETON":GOTO 170
160 A$="CE FILM"
170 GOSUB 800
180 ON X GOTO 190,200,210,220,230,240,250,260,270,280
190 B$="D'UN FERMIER":GOTO 290
200 B$="D'UN PETIT-GARCON":GOTO 290
210 B$="D'UN SCIENTIFIQUE":GOTO 290
220 B$="D'UN AVOCAT":GOTO 290
230 B$="D'UN MAIRE":GOTO 290
240 B$="D'UN DENTISTE":GOTO 290
250 B$="D'UN CONDUCTEUR DE BUS":GOTO 290
260 B$="D'UN HOMME DE LA JUNGLE":GOTO 290
270 B$="D'UN AGENT SECRET":GOTO 290
280 B$="D'UN ECOSSAIS"
290 GOSUB 800
300 ON X GOTO 310,320,330,340,350,360,370,380,390,400
310 C$="SPORTIF":GOTO 410
320 C$="BRILLANT":GOTO 410
330 C$="SPONTANE":GOTO 410
340 C$="HILARE":GOTO 410
350 C$="GAGA":GOTO 410
360 C$="CULOTTE":GOTO 410
370 C$="CONSACRE":GOTO 410
380 C$="SENSITIF":GOTO 410
390 C$="MEDITATIF":GOTO 410
400 C$="PETILLANT"
410 GOSUB 800
420 ON X GOTO 430,440,450,460,470,430,440,450,460,470
430 D$="UN FANATIQUE":GOTO 480
440 D$="UN OBSEDE":GOTO 480
450 D$="UN CHAMPION":GOTO 440
460 D$="UN ADEPTES":GOTO 440
470 D$="UN SPECIALISTE"
480 GOSUB 800
490 ON X GOTO 500,510,520,530,540,550,560,570,580,590
500 E$="LA RESOLUTION D'ENIGMES":GOTO 600
510 E$="LA CHASSE AUX ELEPHANTS":GOTO 600
520 E$="LA CUISINE AU BEURRE":GOTO 600
530 E$="LA PECHE AU THON":GOTO 600
540 E$="L'ECOLOGIE":GOTO 600
550 E$="LA PROTECTION DE L'ENFANT":GOTO 600
560 E$="LA PRODUCTION VINICOLE":GOTO 600
570 E$="LA PYROMANIE":GOTO 600
580 E$="LA TRAITE DES VACHES":GOTO 600
590 E$="LA COURSE A PIED":GOTO 600
600 GOSUB 800
610 ON X GOTO 620,630,640,650,660,670,680,690,700,710
620 F$="DECOUVRE DES BIJOUX":GOTO 720
630 F$="MEURT A LA FIN":GOTO 720
640 F$="SE RECONVERTIT DANS L'EPICERIE":GOTO 720
650 F$= "TROUVE L'AMOUR":GOTO 720
660 F$= "SAUVE LES ANIMAUX" :GOTO 720
670 F$="CONFESSE SES FAUTES":GOTO 720
680 F$="DECOUVRE LE SECRET":GOTO 720
690 F$="ARRETE LES TRAINS":GOTO 720
700 F$="DETRUIT LA VILLE":GOTO 720
710 F$="SE SACRIFIE"
720 PRINT "DANS ";A$;" IL EST QUESTION ";B$;" ";C$;" QUI EST ";D$;" DE"
730 PRINT E$;" ET QUI ";F$;".":PRINT:PRINT
740 INPUT "UN AUTRE (OUI OU NON)";A$
750 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 999
760 GOTO 100
800 X=INT(10*RND(1)+1):RETURN
999 PRINT:PRINT "O.K. J'ESPERE QUE VOUS QVEZ PASSE UN BON MOMENT!!":END
Ok
```

Twonky

L'ordinateur bâtit un champ de jeu carré de 15 carreaux de côté dans lequel on vous dépose au hasard. De même à l'intérieur du carré se trouvent 1 carreau servant d'objectif, 30 carreaux interdits (murs), 22 carreaux de relocalisation, 1 carreau super-spécial et bien sûr, le Twonky (qui n'a rien à voir avec un gâteau plein de crème).

Pour gagner, vous devez atteindre le carreau objectif, avant que Twonky ne vous attrape, en bougeant d'un carreau à la fois, en avant ou en arrière, à gauche ou à droite. Malheureusement, vous êtes retardé par un certain nombre de choses :

RELOCALISATION : lorsque vous allez sur un de ces carreaux, vous êtes télétransporté n'importe où dans le labyrinthe.

MURS : vous ne pouvez pas aller sur un de ces carreaux et perdez un tour lorsque vous en cognez un.

SUPER-CARREAU DU LABYRINTHE : en fait une perte instantanée, car dès que vous le chevauchez, un labyrinthe totalement nouveau est installé.

TWONKY : après chacun de vos coups, le Twonky bouge vers vous. (Il n'est pas gêné par les pièges ni les murs.) Lorsqu'il arrive trop près de vous (2 carreaux ou moins) vous avez perdu. Mais vous êtes armé d'un désintégrateur. Vous avez la possibilité de l'employer mais vous ne pouvez pas bouger durant le même tour. Si vous touchez le Twonky, il se dématérialise et se rematérialise sur un autre carreau du labyrinthe pour recommencer sa recherche après vous. (ATTENTION : il peut être déposé là où vous êtes.)

Après chaque mouvement de vous deux, (vous et le Twonky), la distance vous séparant est imprimée et celle vous séparant de l'objectif aussi. Il n'y a pas de tableau imprimé, vous jouez en aveugle. De toute façon, en utilisant les distances, vous pouvez approcher les positions du Twonky et celles de l'objectif.

Vous ne pouvez tirer sur le Twonky que si la distance vous séparant est un nombre entier. Par exemple, si le Twonky se trouve à une distance de 2,23606 unités, vous n'avez pas de tir direct. S'il se trouve à 4 unités, vous avez un tir. Les exceptions à cette règle sont les distances 5, 10, 13 et 17 (regardez le Théorème de Pythagore pour plus d'explications). Donc si la distance est 5, 10 ou 13 (mais pas 17) vous pouvez ou non avoir un tir direct. De même cet ensemble de règles est valable pour l'objectif.

Si vous observez les distances avant et après chaque coup, vous pourrez dire où se trouve le Twonky par rapport à vous, soit devant à droite ou en arrière à gauche. Prenez la distance vous séparant du Twonky, prenez son carré, soit approximativement, 2,23606 * 2,23606 = 4,999998 = 5, puis trouvez deux entiers dont la somme des carrés soit la même (2 et 1). Si le Twonky est devant à droite, vous saurez qu'il est 2 en haut et 1 devant ou l'inverse.

Ce qui rend le jeu de Twonky unique est le fait qu'il peut être joué à deux niveaux différents, un pour l'amusement, en bougeant au hasard, ou alors vous pouvez jouer en calculant les positions exactes, en calculant les coups en avance pour un jeu de compétition (tout aussi amusant).

Twonky a été écrit par Mark Capella et est paru pour la première fois dans *Creative Computing*, mai-juin 1977.

```
RUN

                     TWONKY
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN  NEW JERSEY


VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS (O/N)? OUI

CECI EST LE JEU DU TWONKY.

VOUS AVEZ ATTERI SUR LA PLANETE DE TWINKY ET SON
ROI (KING:LEUR ROI S'APPELLE KING) VOUS A
CAPTURE.IL VOUS A MIS DANS UN LABYRINTHE DE 15
CARREAUX DE COTE.VOUS ETES DANS LE NOIR ET N'Y VOYEZ
RIEN...VOUS DEVEZ ATTEINDRE L'OBJECTIF ET SEREZ LIBERE
DANS CE CAS.

  LE HASARD INTRODUIT:

DES CARREAUX SUR LESQUELS VOUS NE POUVEZ ALLER (30).
DES CARREAUX QUI VOUS TRANSPORTENT N'IMPORTE OU (22).
UN CARREAU QUI RECONSTRUIT TOUT (1)
UN MONSTRE APPELE TWONKY QUI VOUS CHASSE ET QUI VOUS
  AVALERA SI LA DISTANCE VOUS SEPARANT DESCEND EN DESSOUS
  DE DEUX UNITES.

  LE TWONKY N'EST,EN PLUS,PAS GENE PAR LES PIEGES ET MURS.


RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

  VOUS POUVEZ:

BOUGER D'UN CARREAU A LA FOIS POUR TROUVER L'OBJECTIF
  OU POUR ECHAPPER AU TWONKY.

TIRER SUR LE TWONKY DANS UNE DIRECTION A LA FOIS.
  SI VOUS LE TOUCHEZ,IL SERA REPLACE SUR LE
  LABYRINTHE AU HASARD.

SI LE TWONKY VOUS AVALE ...VOUS AVEZ PERDU.

SI VOUS ATTEIGNER LE CARREAU OBJECTIF VOUS AVEZ GAGNE.

BONNE CHANCE!

-------------------------------------


LE TWONKY SE TROUVE A   11.1803 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? V
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   10.7703 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5.65686 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   9.84886 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5.65686 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   10.2956 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   9.43398 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? V
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.94427 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5.65686 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   8.06226 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5.65686 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.60233 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.
```

```
LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   7.81025 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.48528 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  4.47214 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   7.81025 UNITES.
                     47214 UNITES.


                 (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.60233 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  4.12311 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   8.06226 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  4.12311 UNITES.



MOUVEMENT OU TIR (M/T)? T
DE QUEL COTE (AV/AR/G/D)? V

MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.94427 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  4 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   8.544

                 (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? D
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   8.24621 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  5 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   7.07107 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   7 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? G
CE CARREAU EST BLOQUE.

LE TWONKY SE TROUVE A   7 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   6 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? R
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   7 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3.16228 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   6 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3.16228 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? V
MOUVEMENT POSSIBLE.

LE TWONKY SE TROUVE A   5 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   4 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? T
DE QUEL COTE (AV/AR/G/D)? D
Z A P --Z A P --Z A P --Z A P --BLAM!!!!
VOUS AVEZ TOUCHE UN MUR.
TIR RATE.

LE TWONKY SE TROUVE A   4 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   3 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? G
CE CARREAU EST BLOQUE.

LE TWONKY SE TROUVE A   3 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   2 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


MOUVEMENT OU TIR (M/T)? M
DE QUEL COTE (AV:V/AR:R/D/G)? V
CE CARREAU EST BLOQUE.

LE TWONKY SE TROUVE A   2 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.

LE TWONKY BOUGE...

LE TWONKY SE TROUVE A   1 UNITES.
L'OBJECTIF EST A  3 UNITES.


> > > SCHLOORP !!! < < <
LE TWONKY VOUS A AVALE !! VOUS AVEZ PERDU.


VOULEZ-VOUS REESSAYER (O/N)? N
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(24);"TWONKY"
20 PRINT TAB(18);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(16);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT
140 GOSUB 2250
150 DIM A(15,15)
160 LET R9=0
170 GOSUB 1830
180 PRINT "-------------------------------------"
190 PRINT
200 GOSUB 1450
210 PRINT
220 PRINT "MOUVEMENT OU TIR (M/T)";
230 INPUT Q8$
240 IF LEFT$(Q8$,1)="M" THEN 270
250 IF LEFT$(Q8$,1)="T" THEN 950
260 GOTO 210
270 PRINT "DE QUEL COTE (AV/AR/D/G)";
280 INPUT Q$
290 IF LEFT$(Q$,1)="AV" THEN 340
300 IF LEFT$(Q$,1)="AR" THEN 370
310 IF LEFT$(Q$,1)="G" THEN 400
320 IF LEFT$(Q$,1)="D" THEN 430
330 GOTO 210
340 LET X5=X
350 LET Y5=Y-1
360 GOTO 460
370 LET X5=X
380 LET Y5=Y+1
390 GOTO 460
400 LET X5=X-1
410 LET Y5=Y
420 GOTO 460
430 LET X5=X+1
440 LET Y5=Y
450 GOTO 460
460 IF X5<1 THEN 510
470 IF X5>15 THEN 510
480 IF Y5<1 THEN 510
490 IF Y5>15 THEN 510
500 GOTO 540
510 PRINT "CE MOUVEMENT VOUS FAIT SORTIR DU LABYRINTHE."
520 PRINT "MOUVEMENT INTERDIT."
530 GOTO 1430
540 ON (A(X5,Y5)+1) GOTO 550,620,630,660,760,800,920
550 REM *** ESPACE VIDE
560 LET A(X,Y)=0
570 LET A(X5,Y5)=1
580 LET X=X5
590 LET Y=Y5
600 PRINT "MOUVEMENT POSSIBLE."
610 GOTO 1430
620 REM *** IL EST IMPOSSIBLE D'ALLER LA.
630 REM *** SOUS-PROGRAMME DES CARREAUX BLOQUES
640 PRINT "CE CARREAU EST BLOQUE."
650 GOTO 1430
660 REM *** SOUS-PROGRAMME DE RELOCALISATION.
670 PRINT "VOUS AVEZ ETE    R E L O C A L I S E !!!"
680 GOSUB 2710
690 IF A(Z,W)>2 THEN 540
700 IF A(Z,W) <> 0 THEN 680
710 LET A(Z,W)=1
720 LET A(X,Y)=0
730 LET X=Z
740 LET Y=W
750 GOTO 1430
760 REM *** CHANGEMENT COMPLET,CARREAU SUPER SPECIAL.
770 PRINT "  VOUS AVEZ ATTEINT LE CARREAU SUPER-SPECIAL!! LE LABYRINTHE"
772 PRINT "   EST TOTALEMENT RECONSTRUIT."
780 GOSUB 1830
790 GOTO 1430
```

```
800 REM *** IL A GAGNE!
810 PRINT
820 PRINT "JE N'ARRIVE PAS A Y CROIRE MAIS VOUS AVEZ GAGNE !!"
830 PRINT "VOUS AVEZ ATTEINT L'OBJECTIF AVANT"
840 PRINT "  QUE LE TWONKY NE VOUS ATTRAPE !!!"
850 PRINT
860 PRINT
870 PRINT "VOULEZ-VOUS REESSAYER (O/N)";
880 INPUT Q$
890 IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN 160
900 IF LEFT$(Q$,1)="N" THEN 2750
910 GOTO 870
920 REM *** IL EST ALLE SUR LE TWONKY!
930 PRINT "VOUS AVEZ ETE DROIT SUR LE TWONKY!"
940 GOTO 1790
950 REM *** SOUS-PROGRAMME DE TIR
960 PRINT "DE QUEL COTE (AV/AR/G/D)";
970 INPUT Q$
980 IF LEFT$(Q$,1)="AV" THEN 1030
990 IF LEFT$(Q$,1)="AR" THEN 1060
1000 IF LEFT$(Q$,1)="D" THEN 1120
1010 IF LEFT$(Q$,1)="G" THEN 1090
1020 GOTO 210
1030 LET S1=0
1040 LET S2=-1
1050 GOTO 1140
1060 LET S1=0
1070 LET S2=1
1080 GOTO 1140
1090 LET S1=-1
1100 LET S2=0
1110 GOTO 1140
1120 LET S1=1
1130 LET S2=0
1140 LET R1=X
1150 LET R2=Y
1160 LET R1=R1+S1
1170 LET R2=R2+S2
1180 PRINT "Z A P --";
1190 IF R1 < 1 THEN 1240
1200 IF R1 > 15 THEN 1240
1210 IF R2 < 1 THEN 1240
1220 IF R2 > 15 THEN 1240
1230 GOTO 1280
1240 PRINT "TIUWW..."
1250 PRINT "LE TIR A RATE LE LABYRINTHE."
1260 PRINT "TIR RATE."
1270 GOTO 1430
1280 IF A(R1,R2) <>2 THEN 1330
1290 PRINT "BLAM!!!!"
1300 PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE UN MUR."
1310 PRINT "TIR RATE."
1320 GOTO 1430
1330 IF A(R1,R2) <> 6 THEN 1160
1340 PRINT "OUCH!!"
1350 PRINT "LE TWONKY SE RETIRE."
1360 LET A (R1,R2)=R9
1370 GOSUB 2710
1380 IF A(Z,W) <> 0 THEN 1370
1390 LET A(Z,W)=6
1410 LET X1=Z
1420 LET Y1=W
1430 GOSUB 1450
1440 GOTO 1570
1450 REM *** IMPRIMER LES DISTANCES TWONKY ET OBJECTIF
1455 PRINT
1460 PRINT "LE TWONKY SE TROUVE A  ";
1470 D=(SQR(ABS((X1-X)^2+(Y1-Y)^2)))
1490 PRINT D;
1500 PRINT "UNITES."
1510 PRINT "L'OBJECTIF EST A ";
1520 D1=(SQR(ABS(X2-X)^2+(Y2-Y)^2))
1530 PRINT D1;
1540 PRINT "UNITES."
1550 PRINT
1560 RETURN
1570 REM *** LA LOGIQUE DU TWONKY
1580 IF D<2 THEN 1790
1590 LET Z2=Y1
1600 LET Z1=X1
1610 IF X < X1 THEN 1680
1620 IF X > X1 THEN 1700
1630 IF Y < Y1 THEN 1660
1640 LET Z2=Y1+1
1650 GOTO 1710
1660 LET Z2=Y1-1
1670 GOTO 1710
1680 LET Z1=X1-1
1690 GOTO 1710
1700 LET Z1=X1+1
1710 LET A(X1,Y1)=R9
1720 LET R9=A(Z1,Z2)
1730 LET A(Z1,Z2)=6
1740 LET X1=Z1
1750 LET Y1=Z2
1760 PRINT "LE TWONKY BOUGE..."
1770 GOSUB 1450
1780 IF D >= 2 THEN 210
1790 PRINT
1800 PRINT "> > > SCHLOORP !!! < < <"
1810 PRINT "LE TWONKY VOUS A AVALE !! VOUS AVEZ PERDU."
1820 GOTO 850
1830 REM *** ETABLISSEMENT D'UN NOUVEAU LABYRINTHE
1840 REM *** 1=JOUEUR, 2=CARREAUX INTERDITS
1850 REM *** 3=RELOCALISATIONS, 4=CARREAU SUPER-SPECIAL
1860 REM *** 5=OBJECTIF, 6=TWONKY
1870 REM *** 0=CARREAUX LIBRES
1880 REM *** REMISE A ZERO DU LABYRINTHE
1883 FOR B0=1 TO 15
1885 FOR B1=1 TO 15
1890 LET A(B0,B1)=0
1893 NEXT B1
1895 NEXT B0
1910 FOR I=1 TO 30
1920 GOSUB 2710
1930 IF A(Z,W) <> 0 THEN 1920
1940 LET A(Z,W)=2
1950 NEXT I
1960 REM *** PLACEMENT DES RELOCALISATIONS
1970 FOR I=1 TO 22
1980 GOSUB 2710
1990 IF A(Z,W) <> 0 THEN 1980
2000 LET A(Z,W)=3
2010 NEXT I
2020 REM *** PLACEMENT DU CARREAU SUPER-SPECIAL
2030 GOSUB 2710
2040 IF A(Z,W) <> 0 THEN 2030
2050 LET A(Z,W)=4
2060 REM *** PLACEMENT DU JOUEUR
2070 GOSUB 2710
2080 IF A(Z,W) <> 0 THEN 2070
2090 LET A(Z,W)=1
2100 LET X=Z
2110 LET Y=W
2120 REM *** PLACEMENT DE L' OBJECTIF
2130 GOSUB 2710
2140 IF A(Z,W) <> 0 THEN 2130
2150 LET A(Z,W)=5
2160 LET X2=Z
2170 LET Y2=W
2180 REM *** PLACEMENT DU TWONKY
2190 GOSUB 2710
2200 IF A(Z,W) <> 0 THEN 2190
2210 LET A(Z,W)=6
2220 LET X1=Z
2230 LET Y1=W
2240 RETURN
2250 REM
2310 PRINT "VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS (O/N)";
2320 INPUT Q$
2330 IF LEFT$(Q$,1)="N" THEN 2700
2340 IF LEFT$(Q$,1) <> "O" THEN 2310
2350 PRINT CHR$(26)
2380 PRINT "CECI EST LE JEU DU TWONKY."
2385 PRINT
2410 PRINT "VOUS AVEZ ATTERRISUR LA PLANETE DE TWINKY ET SON "
2420 PRINT "ROI (KING:LEUR ROI S'APPELLE KING) VOUS A "
2430 PRINT "CAPTURE.IL VOUS A MIS DANS UN LABYRINTHE DE 15 "
2440 PRINT "CARREAUX DE COTE.VOUS ETES DANS LE NOIR ET N'Y VOYEZ "
2450 PRINT "RIEN...VOUS DEVEZ ATTEINDRE L'OBJECTIF ET SEREZ LIBERE"
2460 PRINT "DANS CE CAS."
2470 PRINT
2480 PRINT "  LE HASARD INTRODUIT:":PRINT
2490 PRINT "DES CARREAUX SUR LESQUELS VOUS NE POUVEZ ALLER (30)."
2500 PRINT "DES CARREAUX QUI VOUS TRANSPORTENT N'IMPORTE OU (22)."
2510 PRINT "UN CARREAU QUI RECONSTRUIT TOUT (1)"
2520 PRINT "UN MONSTRE APPELE TWONKY QUI VOUS CHASSE ET QUI VOUS"
2530 PRINT "  AVALERA SI LA DISTANCE VOUS SEPARANT DESCEND EN DESSOUS"
2540 PRINT "  DE DEUX UNITES."
2550 PRINT:PRINT "  LE TWONKY N'EST,EN PLUS,PAS GENE PAR LES PIEGES ET MURS."
2570 PRINT:PRINT
2580 LINE INPUT "RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$:PRINT CHR$(26)
2590 PRINT "  VOUS POUVEZ:":PRINT
2600 PRINT "BOUGER D'UN CARREAU A LA FOIS POUR TROUVER L'OBJECTIF"
2610 PRINT "  OU POUR ECHAPPER AU TWONKY."
2615 PRINT
2620 PRINT "TIRER SUR LE TWONKY DANS UNE DIRECTION A LA FOIS."
2630 PRINT "  SI VOUS LE TOUCHEZ,IL SERA REPLACE SUR LE "
2640 PRINT "  LABYRINTHE AU HASARD."
2645 PRINT
2650 PRINT "SI LE TWONKY VOUS AVALE ...VOUS AVEZ PERDU."
2655 PRINT
2660 PRINT "SI VOUS ATTEIGNEZ LE CARREAU OBJECTIF VOUS AVEZ GAGNE."
2670 PRINT
2680 PRINT "BONNE CHANCE!"
2690 PRINT
2700 RETURN
2710 REM *** SOUS-PROGRAMME PERMETTANT L'OBTENTION DE 2 NOMBRES AU HASARD
2720 LET Z=INT(RND(1)*15+1)
2730 LET W=INT(RND(1)*15+1)
2740 RETURN
2750 END
```

Two-to-Ten (2 à 10)

« 2 à 10 » est un jeu de hasard qui ne nécessite qu'une partie d'un jeu de cartes, celles comprises entre 2 et 10. Ce jeu ressemble au Blackjack en ce sens que vous tirez des cartes au hasard en essayant que le total de vos points se rapproche le plus possible, sans toutefois l'atteindre, d'un nombre déterminé arbitrairement avant le début du jeu. Vous devez y arriver en un nombre limité de coups par « votre carte de chance ». Ce qui fait l'intérêt du jeu est que vous ne connaissez le nombre à atteindre qu'à 15 % près.

Pouvez-vous imaginer un moyen de rendre « 2 à 10 » plus passionnant ? Peut-être en jouant contre l'ordinateur ?

« 2 à 10 » fut publié dans le numéro de nov.-déc. 1976 de *Creative Computing*.

```
                            DEUX A DIX
             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY


BIENVENUE AU JEU DU DEUX A DIX. CE NOM VIENT DU 'JEU' SPECIAL
UTILISE. IL N'Y A PAS DE FIGURES - SEULEMENT LES CARTES DE
 2-10. CE JEU EST FACILE ET AMUSANT A JOUER SI VOUS
COMPRENEZ CE QUE VOUS FAITES, DONC LISEZ LES INSTRUCTIONS
ATTENTIVEMENT.

AU DEBUT DU JEU,VOUS PARIEZ SUR VOTRE VICTOIRE. TAPEZ N'
IMPORTE QUEL NOMBRE ENTRE 0 ET 200. PUIS JE TIRE UN NOMBRE
AU HASARD QUE VOUS DEVEZ EGALER PAR LA SOMME TOTALE DES CARTES CHOISIES.
DU FAIT DE LA CHANCE INFIME QUE VOUS AVEZ D'OBTENIR CE NOMBRE
EXACTEMENT,ON VOUS DONNE UNE CARTE DE TOLERANCE. LE BUT DU
JEU EST D'OBTENIR UN TOTAL DES CARTES LE PLUS PROCHE DU NOMBRE
MYSTERIEUX,ET SANS ALLER AU DELA.

ON VOUS DONNE UNE INDICATION DE LA VALEUR DU NOMBRE. CE N'EST
PAS LE NOMBRE EXACT MAIS UN NOMBRE TRES PROCHE. TOUT CE QUE VOUS
FAITES DANS CE JEU,C'EST DECIDER DE VOUS ARRETER. A CE MOMENT
VOTRE TOTAL EST COMPARE AVEC LE NOMBRE ET VOS GAINS SONT CALCULES.

VOUS AVEZ $ 200 A DEPENSER... FAITES VOS JEUX? 50

VOTRE CARTE DE 'FIN HEUREUSE' EST UN 2.
VOUS DEVEZ APPROCHER 2 SANS LE DEPASSER POUR GAGNER.

ALLONS-Y....


CARTE # 1 EST UN 9. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 36.
VOTRE TOTAL EST DE 9. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 2 EST UN 6. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 36.
VOTRE TOTAL EST DE 15. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 3 EST UN 5. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 36.
VOTRE TOTAL EST DE 20. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 4 EST UN 10. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 36.
VOTRE TOTAL EST DE 30. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 5 EST UN 10. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 36.
VOTRE TOTAL DEPASSE LE NOMBRE 35. VOUS PERDEZ AUTOMATIQUEMENT!


VOUS AVEZ MAINTENANT $ 150 EN ESPECE POUR
PARIER LORS DU PROCHAIN JEU!
VOUDRIEZ VOUS REJOUER? OUI

VOUS AVEZ $ 150 A DEPENSER... FAITES VOS JEUX? 50

VOTRE CARTE DE 'FIN HEUREUSE' EST UN 10.
VOUS DEVEZ APPROCHER 10 SANS LE DEPASSER POUR GAGNER.

ALLONS-Y....


CARTE # 1 EST UN 2. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 27.
VOTRE TOTAL EST DE 2. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 2 EST UN 10. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 27.
VOTRE TOTAL EST DE 12. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 3 EST UN 7. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 27.
VOTRE TOTAL EST DE 19. VOULEZ-VOUS CONTINUER? OUI


CARTE # 4 EST UN 6. VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER 27.
VOTRE TOTAL EST DE 25. VOULEZ-VOUS CONTINUER? NON

VOUS GAGNEZ! LE NOMBRE ETAIT 32. VOTRE TOTAL ETAIT DE 25,
SANS VOTRE CARTE LIMITE.


VOUS AVEZ MAINTENANT $ 200 EN ESPECE POUR
PARIER LORS DU PROCHAIN JEU!
VOUDRIEZ VOUS REJOUER? NON
J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE.
Ok
```

```
10 PRINT CHR$(26);TAB(28);"DEUX A DIX"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN NEW JERSEY"
30 PRINT
40 PRINT
60 PRINT "BIENVENUE AU JEU DU DEUX A DIX. CE NOM VIENT DU 'JEU' SPECIAL"
70 PRINT "UTILISE. IL N'Y A PAS DE FIGURES - SEULEMENT LES CARTES DE"
80 PRINT " 2-10. CE JEU EST FACILE ET AMUSANT A JOUER SI VOUS "
90 PRINT "COMPRENEZ CE QUE VOUS FAITES, DONC LISEZ LES INSTRUCTIONS"
100 PRINT "ATTENTIVEMENT."
105 PRINT
110 PRINT "AU DEBUT DU JEU,VOUS PARIEZ SUR VOTRE VICTOIRE. TAPEZ N' "
120 PRINT "IMPORTE QUEL NOMBRE ENTRE 0 ET 200. PUIS JE TIRE UN NOMBRE"
130 PRINT "AU HASARD QUE VOUS DEVEZ EGALER PAR LA SOMME TOTALE DES CARTES CHOISI
ES."
140 PRINT "DU FAIT DE LA CHANCE INFIME QUE VOUS AVEZ D'OBTENIR CE NOMBRE"
150 PRINT "EXACTEMENT,ON VOUS DONNE UNE CARTE DE TOLERANCE. LE BUT DU"
160 PRINT "JEU EST D'OBTENIR LE TOTAL DES CARTES SANS LE NOMBRE MYSTE-"
170 PRINT "RIEUX,ET SANS ALLER AU DELA."
175 PRINT
180 PRINT "ON VOUS DONNE UNE INDICATION DE LA VALEUR DU NOMBRE. CE N'EST"
190 PRINT "PAS LE NOMBRE EXACT MAIS UN NOMBRE TRES PROCHE. TOUT CE QUE VOUS"
200 PRINT "FAITES DANS CE JEU,C'EST DECIDER DE VOUS ARRETER. A CE MOMENT"
210 PRINT "VOTRE TOTAL EST COMPARE AVEC LE NOMBRE ET VOS GAINS SONT CALCULES."
220 M=200
223 D=0
225 T=0
227 O=INT(10*RND(1))+25
229 N=INT(O*RND(1))+O
230 R=(INT(15*RND(1))+1)/100
250 S=INT(2*RND(1)+1)
260 IF S <> 1 THEN 270
262 E=INT(N-(N*R))
265 GOTO 280
270 E=INT(N+(N*R))
280 A=INT(9*RND(11)+2)
283 PRINT
285 PRINT "VOUS AVEZ $";M;"A DEPENSER... FAITES VOS JEUX";
287 INPUT B
288 PRINT
289 IF B < 0 THEN 297
290 IF M >= B THEN 300
293 PRINT "VOUS NE POUVEZ PARIER PLUS QUE VOUS N'AVEZ!"
295 GOTO 285
297 PRINT "VOUS NE DEVEZ PAS PARIER CONTRE VOUS MEME."
298 GOTO 285
300 PRINT "VOTRE CARTE DE 'FIN HEUREUSE' EST UN";A;CHR$(8);"."
310 PRINT "VOUS DEVEZ APPROCHER";A;"SANS LE DEPASSER POUR GAGNER."
315 PRINT
320 PRINT "ALLONS-Y...."
322 PRINT
324 PRINT
340 D=D+1
350 C=INT(9*RND(1)+2)
360 PRINT "CARTE #";D;"EST UN";C;CHR$(8);". VOUS ESSAYEZ DE VOUS APPROCHER";E;CH
R$(8);"."
365 T=T+C
370 IF T <= N THEN 380
375 PRINT "VOTRE TOTAL DEPASSE LE NOMBRE";N;CHR$(8);". VOUS PERDEZ AUTOMATIQUEME
NT!"
377 GOTO 570
380 PRINT "VOTRE TOTAL EST DE";T;CHR$(8);". VOULEZ-VOUS CONTINUER";
385 INPUT Q$
387 PRINT
390 IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN 322
410 IF T < N-A  OR T > N THEN 550
500 PRINT"VOUS GAGNEZ! LE NOMBRE ETAIT";N;CHR$(8);". VOTRE TOTAL ETAIT DE";T;CHR
$(8);","
510 PRINT "SANS VOTRE CARTE LIMITE."
520 M=M+B
540 GOTO 600
550 PRINT "MANQUE!  LE NOMBRE ETAIT";N;CHR$(8);", MANQUE DE";
560 PRINT (N-A)-T;CHR$(8);"."
565 PRINT
570 M=M-B
600 PRINT:PRINT:PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT $";M;"EN ESPECE POUR"
601 PRINT "PARIER LORS DU PROCHAIN JEU!"
605 IF M <= 0 THEN 655
610 PRINT "VOUDRIEZ VOUS REJOUER";
615 INPUT Q$
620 IF LEFT$(Q$,1)="O" THEN 223
630 PRINT "J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE."
640 GOTO 999
650 PRINT
655 PRINT CHR$(7);
660 PRINT "VOUS ETES LESSIVE!!  VOUS NE POUVEZ PLUS JOUER!!"
999 END
```

UFO (OVNI)

« OVNI » est un jeu de stratégie où vous menez contre l'ordinateur une lutte à mort pour conquérir la supériorité dans l'espace. Cette lutte a lieu après une guerre de l'espace contre une autre planète, où la terre et cette planète sont toutes les deux détruites. Ces deux planètes, égales en force, structure sociale et évolution scientifique — après avoir réalisé qu'elles étaient condamnées — lancent un canot de sauvetage dans l'espace. Ces engins ont un pouvoir et un armement équivalents.

Cependant, le « canot » adversaire compte parmi ses occupants des tireurs d'élite, qui atteignent leur cible en deux coups (les points de l'ordinateur sont estimés lignes 880-890). En voici la raison : les décisions du canot ennemi sont régies par le programme, l'ennemi se repliera uniquement s'il sent que vous allez l'éperonner, et s'approchera seulement si vous fuyez et/ou si son carburant diminue (de petits combats consomment moins de carburant). Il utilisera l'option 6 (aucun mouvement mais économie de carburant) seulement si son énergie passe sous une certaine valeur. Autrement dit, vous pensez, lui non. Vous avez l'avantage de la réflexion, aussi l'ennemi se voit attribuer l'avantage de l'habileté au tir.

Le jeu se situe dans le futur : toute civilisation est détruite, il reste 150 personnes sous vos ordres. L'ennemi n'a jamais réellement été aperçu, comme beaucoup d'ennemis; vous devez le détruire sous risque qu'il vous détruise. Le jeu commence après que vous ayez pris connaissance de vos armes. Aux commandes de votre bateau, un bouton de contrôle vous interdit tout mouvement illégal. Ce contrôle attend que vous tiriez pour atteindre l'ennemi et que l'explosion rende compte des faits. Puis il donne un bilan des pertes des deux bateaux. Vous pouvez jouer jusqu'à ce que votre énergie devienne négative. Lorsque la valeur 0 est atteinte, votre équipage périt. (Le niveau d'énergie est la valeur de l'énergie nécessaire pour contrer une attaque. Le bateau est détruit lorsque la valeur de l'énergie qui le frappe est supérieure à celle qu'il peut repousser. Si ces deux valeurs sont égales, le bateau a exactement la même valeur d'énergie que celle que l'attaque a perdue.) Si dans une bataille, vous vous approchez trop près de votre ennemi pour utiliser vos canons lourds sans l'« effrayer » (5000-11000), le jeu durera relativement longtemps. Théoriquement, il sera sans fin s'il est joué logiquement.

Ecrit par Raymond J. Kernay, OVNI parut pour la première fois dans *Creative Computing*, juill.-août 1977. Une version modifiée, appelée « Guerre des Etoiles », parut en sept.-oct. 1978.

```
RUN

                              OVNI
                        CREATIVE COMPUTING
                       MORRISTOWN NEW JERSEY


VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? OUI
VOUS ALLEZ RECEVOIR UNE INFORMATION HAUTE SECURITE.
SVP MANGEZ LE LISTING APRES L'AVOIR LU.


C'EST L'AN 2000.... LA CIVILISATION COMME VOUS LE SAVEZ
A ETE DETRUITE...LES NATIONS NE SONT PLUS QUE DECOMBRES
DEPUIS UNE GIGANTESQUE GUERRE SPATIALE.

VOUS ETES A BORD D'UN VAISSEAU SPATIAL DONT LE SEUL BUT
EST DE PRESERVER LA VIE DES 150 PERSONNES DU VAISSEAU...
LES SEULS SURVIVANTS..VOTRE MISSION: TROUVER UNE PLANETE
PROPICE A LA COLONISATION...PROBLEME: LES ENNEMIS DE LA TERRE
VIVENT TOUJOURS. D'ETRANGES CREATURES JAMAIS APERCUES PAR L'HOMME.

LORSQUE VOUS LIREZ CECI, LA TERRE AURA CESSE D'EXISTER.....

VOILA VOS DONNEES VITALES:
         VOUS POSSEDEZ 10.000 UNITES D'ENERGIE.
              SI ELLES SONT EPUISEES,LES ENNEMIS VOUS DETRUISENT.


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER

                        ARMEMENT
                        ========

TYPEDESCRIPTION         CAPACITE       PERTE ENERGIE
---------------         --------       -------------
  1 CANON  LOURD       0 - 11,000      10 UNITES
  2 OGIVES          10,000 - 100,000   100 UNITES
  3 LASER            10,000 - 20,000   1000 UNITES
                        OPTIONS
                        =======
  4 APPROCHE            -------        100 UNITES
  5 RETRAITE            -------        100 UNITES
  6 EN TAPANT 6 VOUS POUVEZ DISPARAITRE ET GAGNER 100 UNITES
    (LES LABORATOIRES PRODUISENT DE L'ENERGIE)


ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER

                        ENNEMI
                        =====
L'ENNEMI A LES MEMES POSSIBILITES QUE VOUS.

A CHAQUE FOIS QU'UN VAISSEAU EST TOUCHE,SA PERTE D'ENERGIE EST EGALE
AU TOTAL DE L'ENERGIE DEPENSEE*10 (POUR LE LASER,ELLE EST EGALE
A CE TOTAL*3 UNITES).

LES DEUX VAISSEAUX ONT LES MEMES MISSION ET DESTINATION, ET
SONT SOUMIS AUX MEMES CONDITIONS.

MALHEUREUSEMENT , VOUS DEVEZ VOUS ENTRETUER POUR GAGNER.

VOTRE VITESSE MAXIMUM EST DE 50,000 UNITES ,QUOI QU'IL EN SOIT
LES VITESSES VARIENT ENTRE 10,000 ET 50,000.
LES OGIVES SE DEPLACENT A 35,000 PIEDS PAR SEC...LES OBUSA 1,000 PIEDS PAR SEC.

CE MESSAGE A ETE ENREGISTRE. LA TERRE EST ANEANTIE...BONNE CHANCE...


ICI LE CONTROLE-ORDINATEUR. QUEL EST VOTRE NOM          ? JACQUES G.
TRES BIEN, JACQUES G..

DEPART DE L'ORBITE PLANETAIRE, JACQUES G..VAISSEAU APPROCHANT A

 49,024 MILLES.
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 2
OGIVE LANCEE
TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT.

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  49,024  ENERGIE =  9,000
LES OGIVES ENNEMIES TIRENT....
TIR DIRECT!...POWER DOWN.


         POSITION DU VAISSEAU
         --------------
PORTEE =  49,024  APPORT D'ENERGIE =  8,900
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 3
ATTENTION A NE PAS VOUS DESAGREGER SOUS LA FORTE PRESSION.
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 3
ATTENTION A NE PAS VOUS DESAGREGER SOUS LA FORTE PRESSION.
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 2
OGIVE LANCEE
TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT.

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  49,024  ENERGIE =  7,900
LES OGIVES ENNEMIES TIRENT....
TIR DIRECT!...POWER DOWN.
```

```
        POSITION DU VAISSEAU
        --------------
PORTEE =  49,024  APPORT D'ENERGIE =  7,800
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 2
OGIVE LANCEE
TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT.

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  49,024  ENERGIE =  6,800
L'ENNEMI TIRE AU LASER....
TIR DIRECT..... L'ENERGIE DECROIT

        POSITION DU VAISSEAU
        --------------
PORTEE =  49,024  APPORT D'ENERGIE =  4,700
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 3
ATTENTION A NE PAS VOUS DESAGREGER SOUS LA FORTE PRESSION.
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 4

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  15,667  ENERGIE =  5,800
LES OGIVES ENNEMIES TIRENT....
TIR DIRECT!...POWER DOWN.

        POSITION DU VAISSEAU
        --------------
PORTEE =  15,667  APPORT D'ENERGIE =  3,600
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 1
ATTENTION A NE PAS VOUS DESAGREGER SOUS LA FORTE PRESSION.
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 2
OGIVE LANCEE
TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT.

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  15,667  ENERGIE =  4,700
L'ENNEMI TIRE AU LASER....
TIR DIRECT..... L'ENERGIE DECROIT

        POSITION DU VAISSEAU
        --------------
PORTEE =  15,667  APPORT D'ENERGIE =    500
QUELS SONT VOS ORDRES, JACQUES G.? 2
OGIVE LANCEE
TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT.

    ETAT DU VAISSEAU ENNEMI
    -----------------
PORTEE =  15,667  ENERGIE =  2,700
L'ENNEMI TIRE AU LASER....
TIR DIRECT..... L'ENERGIE DECROIT

        POSITION DU VAISSEAU
        --------------
PORTEE =  15,667  APPORT D'ENERGIE = -2,600

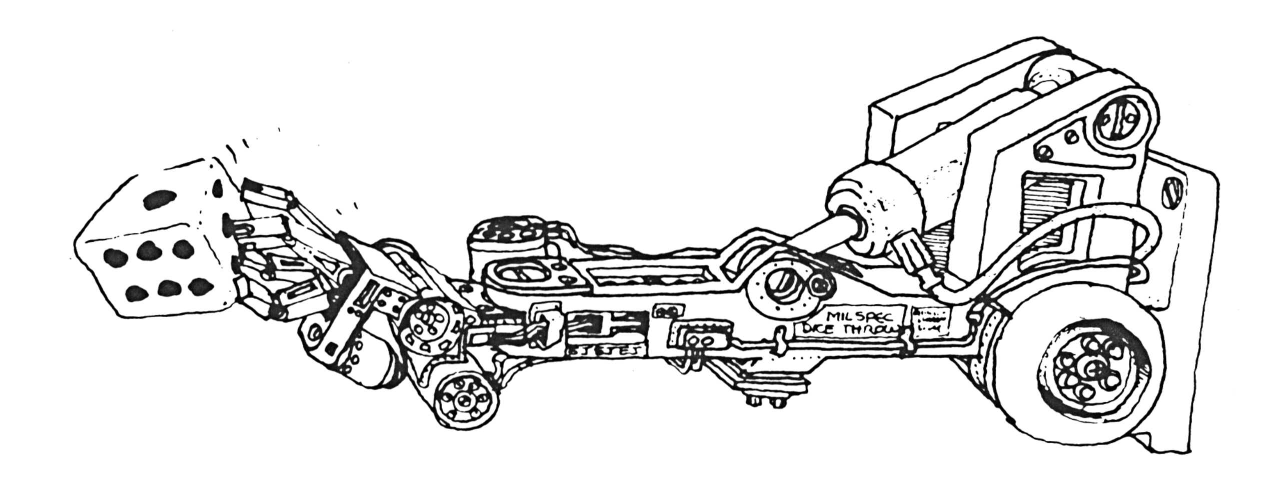
L'ENNEMI EST VICTORIEUX...LES RESSOURCES MANQUENT...L'EQUIPAGE MEURT...


REJOUEZ? NON
Ok
```

```
5 PRINT CHR$(26)
6 F6$="###,###"
7 F4$="##,###"
10 PRINT TAB(26);"OVNI"
20 PRINT TAB(19);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT
60 DIM P(1)
80 REM OVNI
90 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
100 INPUT A$
102 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 480
104 IF LEFT$(A$,1)="O" THEN 110
106 GOTO 90
110 PRINT CHR$(26);"VOUS ALLEZ RECEVOIR UNE INFORMATION HAUTE SECURITE."
120 PRINT "SVP MANGEZ LE LISTING APRES L'AVOIR LU."
130 PRINT:PRINT
140 PRINT "C'EST L'AN 2000.... LA CIVILISATION COMME VOUS LE SAVEZ"
150 PRINT "A ETE DETRUITE...LES NATIONS NE SONT PLUS QUE DECOMBRES"
160 PRINT "DEPUIS UNE GIGANTESQUE GUERRE SPATIALE.":PRINT
170 PRINT "VOUS ETES A BORD D'UN VAISSEAU SPATIAL DONT LE SEUL BUT"
180 PRINT "EST DE PRESERVER LA VIE DES 150 PERSONNES DU VAISSEAU..."
190 PRINT "LES SEULS SURVIVANTS..VOTRE MISSION: TROUVER UNE PLANETE"
200 PRINT "PROPICE A LA COLONISATION...PROBLEME: LES ENNEMIS DE LA TERRE"
210 PRINT "VIVENT TOUJOURS. D'ETRANGES CREATURES JAMAIS APERCUES PAR L'HOMME."
215 PRINT
220 PRINT "LORSQUE VOUS LIREZ CECI, LA TERRE AURA CESSE D'EXISTER....."
225 PRINT
230 PRINT "VOILA VOS DONNEES VITALES:"
240 PRINT TAB(10);"VOUS POSSEDEZ 10.000 UNITES D'ENERGIE."
250 PRINT TAB(10),"SI ELLES SONT EPUISEES,LES ENNEMIS VOUS DETRUISENT."
255 PRINT:PRINT:GOSUB 10000
260 PRINT TAB(25);"ARMEMENT":PRINT TAB(25);"========":PRINT
270 PRINT "TYPE";TAB(5);"DESCRIPTION";TAB(25);"CAPACITE";TAB(40);
275 PRINT "PERTE ENERGIE"
277 PRINT "----";TAB(5);"-----------";TAB(25);"--------";TAB(40);"-----------"
280 PRINT "  1";TAB(5);"CANONS LOURDS";TAB(24);"0 - 11,000";TAB(40);
285 PRINT "10 UNITES"
290 PRINT "  2";TAB(5);"OGIVES";TAB(21);"10,000 - 100,000";TAB(40);
295 PRINT "100 UNITES"
300 PRINT "  3";TAB(5);"LASER";TAB(22);"10,000 - 20,000";TAB(40);
305 PRINT "1000 UNITES"
310 PRINT:PRINT TAB(25);"OPTIONS":PRINT TAB(25);"======="
320 PRINT "  4";TAB(5);"APPROCHE";TAB(25);"-------";TAB(40);
325 PRINT "100 UNITES"
327 PRINT "  5";TAB(5);"RETRAITE";TAB(25);"-------";TAB(40);
328 PRINT "100 UNITES"
330 PRINT "  6";TAB(5);"EN TAPANT 6 VOUS POUVEZ DISPARAITRE ET GAGNER 100 UNITES
"
350 PRINT TAB(5);"(LES LABORATOIRES PRODUISENT DE L'ENERGIE)"
355 PRINT:PRINT:GOSUB 10000
360 PRINT TAB(25);"ENNEMI":PRINT TAB(25);"====="
370 PRINT "L'ENNEMI A LES MEMES POSSIBILITES QUE VOUS."
375 PRINT
380 PRINT "A CHAQUE FOIS QU'UN VAISSEAU EST TOUCHE,SA PERTE D'ENERGIE EST EGALE"
390 PRINT "AU TOTAL DE L'ENERGIE DEPENSEE*10 (POUR LE LASER,ELLE EST EGALE"
400 PRINT "A CE TOTAL*3 UNITES).":PRINT
410 PRINT "LES DEUX VAISSEAUX ONT LES MEMES MISSION ET DESTINATION, ET"
420 PRINT "SONT SOUMIS AUX MEMES CONDITIONS.":PRINT
430 PRINT "MALHEUREUSEMENT , VOUS DEVEZ VOUS ENTRETUER POUR GAGNER.":PRINT
440 PRINT "VOTRE VITESSE MAXIMUM EST DE 50,000 UNITES ,QUOI QU'IL EN SOIT ,"
450 PRINT "LES VITESSES VARIENT ENTRE 10,000 ET 50,000."
460 PRINT "LES OGIVES SE DEPLACENT A 35,000 PIEDS PAR SEC...LES OBUS";
465 PRINT "A 1,000 PIEDS PAR SEC.":PRINT
470 PRINT "CE MESSAGE A ETE ENREGISTRE. LA TERRE EST ANEANTIE...BONNE CHANCE..."
480 PRINT.PRINT.PRINT "ICI LE CONTROLE-ORDINATEUR. QUEL EST VOTRE NOM",
490 INPUT A$:PRINT "TRES BIEN, ";A$;".":PRINT
500 P=10000:P(1)=10000:A=RND(1)*200000!
510 PRINT "DEPART DE L'ORBITE PLANETAIRE, ";A$;".";B$;C$;"VAISSEAU APPROCHANT A"
,
512 PRINT
515 PRINT USING F6$;A;:PRINT " MILLES."
520 PRINT "QUELS SONT VOS ORDRES, ";A$;B$;C$;:INPUT C
530 O=INT(RND(1)*2)+1
540 ON C GOTO 570,650,710,750,780,820
560 PRINT "ATTENTION A NE PAS VOUS DESAGREGER SOUS LA FORTE PRESSION.":GOTO 520
570 IF A>11005 THEN 560
580 P=P-10
590 PRINT "LES CANONS TIRENT:"
595 FOR X=1 TO A*2 STEP 1000
600 NEXT X
610 IF O=1 THEN 630
620 PRINT "MANQUE....... TROP MAUVAIS!":GOTO 830
630 PRINT "TIR DIRECT.......L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT."
640 P(1)=P(1)-100:GOTO 830
650 IF A > 100000! THEN 560
655 IF A < 10000 THEN 560
660 P=P-100:PRINT "OGIVE LANCEE":FOR X=1 TO A*2 STEP 35000!
670 NEXT X
680 IF O=1 THEN 690:PRINT "MANQUE.........TROP MAUVAIS!":GOTO 830
690 PRINT "TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT."
700 P(1)=P(1)-1000
705 GOTO 830
710 IF A < 100000! THEN 560
714 P=P-1000
716 PRINT "LE LASER TIRE:"
720 IF O=1 THEN 730
725 PRINT "MANQUE........TROP MAUVAIS!":GOTO 830
730 PRINT "TIR DIRECT.....L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI DECROIT."
740 P(1)=P(1)-3000:GOTO 830
750 B=RND(1)*40000!+10000:A=A-B:P=P-100:IF A<1 THEN 770
760 GOTO 830
770 PRINT "*** COLLISION ***":PRINT "LES DEUX VAISSEAUX SONT DETRUITS!":GOTO 108
0
780 B=RND(1)*40000!+10000:A=A+B:P=P-100:IF A > 200050! THEN 800
790 GOTO 830
800 PRINT A$;", VOTRE PORTEE EST DE";:PRINT USING F6$;A
801 PRINT ",MAIS NOUS NE POUVONS TIRER. LA PORTEE EST MAINTENANT DE";
805 PRINT "200,000."
810 A=200000!:GOTO 830
820 P=P+100
830 PRINT:PRINT TAB(5);"ETAT DU VAISSEAU ENNEMI":PRINT TAB(5);"-----------------
"
831 PRINT "PORTEE = ";:PRINT USING F6$;A;:PRINT "  ENERGIE = ";:PRINT USING F4$;
P(1)
840 IF P(1) < 1 THEN 1110
850 IF P(1) < 500 THEN 1040
860 IF A < 5000 THEN 1070
870 R=INT(RND(1)*3)+1:O=INT(RND(1)*2+1)
880 ON R GOTO 970,920
885 IF R=2 THEN
894 IF A < 100000: THEN 870
892 P(1)=P(1)-1000
894 PRINT "L'ENNEMI TIRE AU LASER...."
900 IF O=1 THEN 910: PRINT "MANQUE...BOUH!!":GOTO 1010
910 PRINT "TIR DIRECT..... L'ENERGIE DECROIT": P=P-3000:GOTO 1010
920 IF A > 100000! THEN 870: IF A < 10000 THEN 870
930 P(1)=P(1)-100: PRINT "LES OGIVES ENNEMIES TIRENT...."
940 FOR D=1 TO A STEP 35000!: NEXT D
950 IF O=1 THEN 960: PRINT "MANQUE... BOUH!":GOTO 1010
960 P=P-1000: PRINT "TIR DIRECT!...POWER DOWN.":GOTO 1010
970 IF A > 11000 THEN 870: (1)=P(1)-10:PRINT "L'ENNEMI TIRE AU CANON...."
980 FOR D=1 TO A STEP 1000: NEXT D
990 IF O=1 THEN 1000:PRINT "MANQUE...BOUH!":GOTO 1010
1000 PRINT "TIR DIRECT .....L'ENERGIE DECROIT.":P=P-100
1010 PRINT:PRINT:PRINT TAB(10);"POSITION DU VAISSEAU":PRINT TAB(10);"-----------
---"
1020 PRINT "PORTEE = ";:PRINT USING F6$;A;:PRINT "  APPORT D'ENERGIE = ";:
     PRINT USING F4$;P: IF P<1 THEN 1130
1030 GOTO 520
1040 P(1)=P(1)+100: PRINT "LE VAISSEAU ENNEMI MAINTIENT SA POSITION.":GOTO 1010
1050 B=INT(RND(1)*40000!+10000:A=A-B:PRINT "LE VAISSEAU ENNEMI S'APPROCHE, ";A$;
B$;
1055 PRINT C$;"."
1060 GOTO 1010
1070 B=RND(1)*40000!+10000:A=A+B:PRINT "LE VAISSEAU ENNEMI RECULE.":GOTO 1010
1080 PRINT "C'ETAIT UNE BELLE SOTTISE A FAIRE, ";A$;B$;C$;"."
1090 PRINT "VOTRE MISSION EST DE PROTEGER VOS PASSAGERS, NON DE LES DETRUIRE."
1100 GOTO 1140
1110 PRINT "L'ENERGIE DU VAISSEAU ENNEMI EST EPUISEE...PAS DE RESCAPE."
1120 PRINT "MISSION ACCOMPLIE!":GOTO 1210
1130 PRINT:PRINT "L'ENNEMI EST VICTORIEUX...LES RESSOURCES MANQUENT...L'EQUIPAGE
 MEURT..."
1140 REM
1150 PRINT
1160 PRINT
1170 PRINT
1180 PRINT "REJOUEZ";
1190 INPUT A$
1200 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 80
1210 END
10000 LINE INPUT "ENTER 'RETURN' TO CONTINUE. ";XX$
10010 PRINT CHR$(26)
10020 RETURN
```

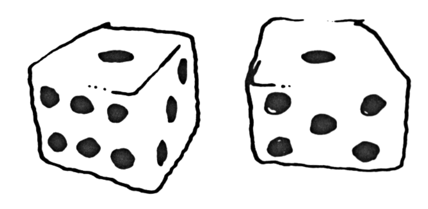
Under and Over

(Plus ou moins)





C'est un petit jeu de dés amusant où vous pariez sur le total qui apparaîtra sur les dés après leur lancer. Vous pouvez parier sur n'importe quel nombre compris entre deux et douze. Si votre choix correspond exactement au lancer, vous gagnez à quatre contre un. Si votre choix se pose sur un nombre inférieur à sept, et que le lancer donne lui aussi un total inférieur à sept, vous gagnez une somme d'argent, même chose si votre choix et le résultat du lancer sont tous les deux supérieurs à sept. Seul le pari sur le nombre sept permet de gagner à quatre contre un. Le programme continue jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'argent ou que vous décidiez de l'interrompre.



```
RUN
                        PLUS OU MOINS
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOICI LE JEU DU PLUS OU MOINS.SI VOUS TIREZ PLUS OU MOINS
DE SEPT,VOUS GAGNEREZ AUTANT D'ARGENT.SI VOUS TIREZ PAREIL,VOUS GAGNEREZ
A UN TAUX DE QUATRE CONTRE UN.VOUS DEBUTEZ AVEC 100$.
BONNE CHANCE!!!

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 4,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#          TIRAGE
 2              2              4              4              SUP

                 ********VOUS GAGNEZ A 4 CONTRE 1********
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 140

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 4,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#          TIRAGE
 2              4              6              4              SUP

                 ********VOUS GAGNEZ AUTANT D'ARGENT********
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 150
```

```
QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 7,20

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 1              5              6              7             SUP

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 130

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 8,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 3              3              6              8             SUP

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 120

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 9,20

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              6              12             9             INF

               ********VOUS GAGNEZ AUTANT D'ARGENT********
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 140

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 5,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 5              1              6              5             SUP

               ********VOUS GAGNEZ AUTANT D'ARGENT********
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 150

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 6,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              1              7              6             PAREIL

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 150

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 8,90

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              1              7              8             PAREIL

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 150

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 7,100

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              4              10             7             INF

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 50

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 4,20

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 4              5              9              4             INF

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 30

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
                                        ,10

VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE?

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              4              10             7             INF

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 10

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 7,10

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 4              3              7              7             PAREIL

               ********VOUS GAGNEZ A 4 CONTRE 1********
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 50

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 5,50

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 6              1              7              5             PAREIL

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 50

QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN
VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE? 5,50

LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS
SONT LES SUIVANTS:
DE #1          DE #2          SOMME          VOTRE#         TIRAGE
 4              5              9              5             INF

               !!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!
LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE 0

LE JEU EST FINI,ET VOUS ETES SANS LE SOU. DESOLE CHARLIE.
CELA PROUVE QU'IL N'EST PAS BON DE JOUER
VOULEZ-VOUS REJOUER? NON
Ok
```

```
100 PRINT TAB(22);"PLUS OU MOINS"
110 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
120 PRINT TAB(18);MORRISTOWN, NEW JERSEY"
130 PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT"VOICI LE JEU DU PLUS OU MOINS.SI VOUS TIREZ PLUS OU MOINS"
150 PRINT"DE SEPT,VOUS GAGNEREZ AUTANT D'ARGENT.SI VOUS TIREZ PAREIL,VOUS GAGNER
EZ"
160 PRINT"A UN TAUX DE QUATRE CONTRE UN.VOUS DEBUTEZ AVEC 100$."
170 PRINT"BONNE CHANCE!!!":PRINT:PRINT
180 A=100
190 RESTORE
200 REM
210 READ A$,B$,C$
220 DATA "SUP","INF","PAREIL"
230 PRINT"QUEL NOMBRE VOULEZ VOUS JOUER ET COMBIEN"
240 PRINT"VOULEZ-VOUS PARIER SUR LE NOMBRE";:INPUT B,C
250 PRINT:PRINT"LES DES ONT MAINTENANT ETE LANCES.LES RESULTATS"
260 PRINT"SONT LES SUIVANTS:"
270 Q=INT(6*RND(1)+1):R=INT(6*RND(1)+1)
280 PRINT "DE £1","DE £2","SOMME","VOTRE£","TIRAGE"
290 IF Q+R>7 THEN 310
295 IF Q+R=7 THEN 320
300 PRINT Q,R,Q+R,B,A$:PRINT
303 IF B=Q+R THEN 350
305 IF B<7 THEN 380
307 GOTO 410
310 PRINT Q,R,Q+R,B,B$:PRINT
313 IF B=Q+R THEN 350
315 IF B>7 THEN 380
317 GOTO 410
320 PRINT Q,R,Q+R,B,C$:PRINT
330 IF B=Q+R THEN 350
340 GOTO 420
350 A=A+(4*C)
360 PRINT TAB(20)"********VOUS GAGNEZ A 4 CONTRE 1********"
370 PRINT"LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE" A :PRINT:GOTO 440
380 A=A+C
390 PRINT TAB(20)"********VOUS GAGNEZ AUTANT D'ARGENT********"
400 PRINT"LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE" A :PRINT:GOTO 440
410 A=A-C
420 PRINT TAB(20)"!!!!!VOUS AVEZ PERDU!!!!!"
430 PRINT"LA SOMME QUE VOUS AVEZ MAINTENANT EST DE" A :PRINT
440 IF A>0 THEN 190
450 PRINT"LE JEU EST FINI,ET VOUS ETES SANS LE SOU. DESOLE CHARLIE."
460 PRINT"CELA PROUVE QU'IL N'EST PAS BON DE JOUER"
470 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER";:INPUT W$
480 IF LEFT$(W$,1)="O" THEN 180
490 END
```

Van Gam

Van Gam est un jeu simple comprenant un ensemble intéressant de solutions. Les paires de séquences gagnantes sont constituées de certaines paires s'excluant mutuellement, grâce à l'utilisation du nombre d'or,

$$\frac{1+\sqrt{5}}{2}$$

en tant que générateur irrationnel. Voir les explications, lignes 40 à 130.

$$\text{Si } T = 1 + \frac{1+\sqrt{5}}{2}$$

$$\text{et } X = T + 1,\ Y = \frac{1}{T} + 1$$

alors pour les entiers N les générateurs de séquences gagnantes sont

INT (N * X) 2 5 7 10 13...
INT (N * Y) 1 3 4 6 8...

Il est intéressant de remarquer que l'union de ces deux ensembles forme l'ensemble des entiers et que leur intersection est vide. C'est le cas, en fait, pour *n'importe quel* générateur irrationnel, mais seul T permettra d'obtenir les paires gagnantes du Van Gam. Le jeu n'est pas très amusant car l'utilisateur normal ne sera jamais capable de battre l'ordinateur dans des cas non évidents, sauf si on lui a donné les séquences gagnantes.

Ce programme de Alan Brown est paru pour la première fois dans *Creative Computing* en janv.-févr. 1978.

```
RUN

                         VANGAM
                   CREATIVE COMPUTING
                 MORRISTOWN, NEW.JERSEY


LE JEU DE VAN WYTHOFF:VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS? OUI

VOUS DEVEZ CREER DEUX PILES D'ALLUMETTES,CHACUNE EN CONTENANT
100 OU MOINS.VOUS JOUEZ EN ALTERNANCE AVEC MOI,ET NOS
COUPS CONSISTENT EN:

         (A) PRENDRE 1 OU PLUSIEURS ALLUMETTES D'UNE SEULE PILE,OU
         (B) PRENDRE LE MEME NOMBRE D'ALLUMETTES DE CHAQUE PILE.

CELUI DES DEUX QUI OTE LA DERNIERE A GAGNE.

RENTREZ VOS COUPS DE LA MANIERE SUIVANTE:

         2L -PRENDRE DEUX DE LA PILE DE GAUCHE
         3R -PRENDRE TROIS DE LA PILE DE DROITE
         5B -PRENDRE CINQ DANS CHAQUE PILE


TAILLE DESIREE DES PILES (NOMBRE,NOMBRE)? 17,22

VOULEZ-VOUS COMMENCER? OUI

                        GAUCHE  DROITE
                        ------  ------
                          17      22

VOTRE COUP?   3L
                   IL RESTE 14    22

HM.. JE PRENDS:
              2B   IL RESTE 12    20

VOTRE COUP?   3B
                   IL RESTE 9     17

HM.. JE PRENDS:
              2R   IL RESTE 9     15

VOTRE COUP?   5R
                   IL RESTE 9     10

HM.. JE PRENDS:
              3L   IL RESTE 6     10

VOTRE COUP?   3B
                   IL RESTE 3     7

HM.. JE PRENDS:
              2R   IL RESTE 3     5

VOTRE COUP?   3R
                   IL RESTE 3     2

HM.. JE PRENDS:
              2L   IL RESTE 1     2

VOTRE COUP?   1R
                   IL RESTE 1     1

HM.. JE PRENDS:
              1B   IL RESTE 0     0

DESOLE -JE GAGNE.NE SOYEZ PAS TRISTE -JE SUIS UN EXPERT.

VOULEZ-VOUS REJOUER? OUI


TAILLE DESIREE DES PILES (NOMBRE,NOMBRE)? 26,16

VOULEZ-VOUS COMMENCER? NON

                        GAUCHE  DROITE
                        ------  ------
                          26      16
JE PRENDS:    1L   IL RESTE 25    16

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 23    14

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 22    14

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 20    12

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 19    12

VOTRE COUP?   1B
                   IL RESTE 18    11

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 17    11

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 15    9

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 14    9

VOTRE COUP?   1B
                   IL RESTE 13    8

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 12    8

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 10    6

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 9     6

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 7     4

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 6     4

VOTRE COUP?   1B
                   IL RESTE 5     3

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 4     3

VOTRE COUP?   2B
                   IL RESTE 2     1

HM.. JE PRENDS:
              1L   IL RESTE 1     1

VOTRE COUP?   1B
                   IL RESTE 0     0

HM..

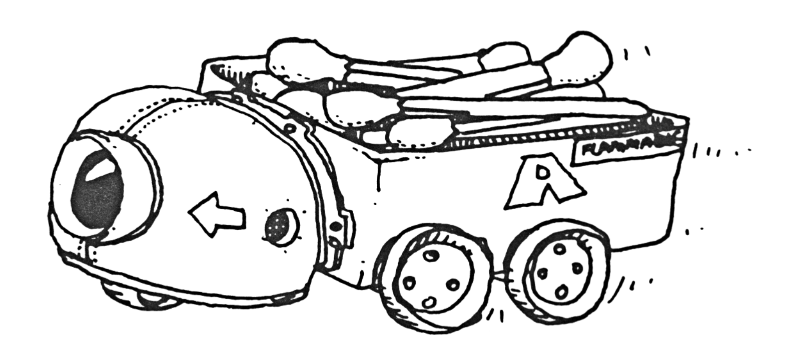
VOUS AVEZ GAGNE!!

FELICITATIONS. VOUS ETES UN JOUEUR DE VAN WYTHOFF
TRES INTELLIGENT.

VOULEZ-VOUS REJOUER? NON

O.K.  AU REVOIR MAINTENANT.
Ok
```

```
4 PRINT CHR$(26)
5 PRINT TAB(26);"VANGAM"
6 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
7 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
8 PRINT:PRINT
10 DIM Q(200)
15 X=(1+SQR(5))/2:Y=1+1/X:X=1+X
16 FOR I=0 TO 99
17 Q(I*2)=INT(I*X):Q(I*2+1)=INT(I*Y)
18 NEXT I:T=0
20 PRINT "LE JEU DE VAN WYTHOFF:VOULEZ-VOUS LES INSTRUCTIONS";
30 INPUT B$:IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 130
35 PRINT
40 PRINT "VOUS DEVEZ CREER DEUX PILES D'ALLUMETTES,CHACUNE EN CONTENANT"
50 PRINT "100 OU MOINS.VOUS JOUEZ EN ALTERNANCE AVEC MOI,ET NOS "
60 PRINT "COUPS CONSISTENT EN:":PRINT
65 PRINT TAB(10);"(A) PRENDRE 1 OU PLUSIEURS ALLUMETTES D'UNE SEULE";
67 PRINT " PILE,OU"
70 PRINT TAB(10);"(B) PRENDRE LE MEME NOMBRE D'ALLUMETTES DE CHAQUE PILE."
75 PRINT
80 PRINT "CELUI DES DEUX QUI OTE LA DERNIERE A GAGNE."
85 PRINT
90 PRINT "RENTREZ VOS COUPS DE LA MANIERE SUIVANTE:"
95 PRINT
100 PRINT TAB(10);"2L -PRENDRE DEUX DE LA PILE DE GAUCHE"
110 PRINT TAB(10);"3R -PRENDRE TROIS DE LA PILE DE DROITE"
120 PRINT TAB(10);"5B -PRENDRE CINQ DANS CHAQUE PILE"
130 PRINT:PRINT
200 INPUT "TAILLE DESIREE DES PILES (NOMBRE,NOMBRE)";S1,S2
210 L=S1:R=S2
220 IF L+R>5 THEN 240
230 PRINT "OH,VOUS ETES UN SPORTIF,VRAIMENT."
240 PRINT.INPUT "VOULEZ-VOUS COMMENCER";B$
255 PRINT:PRINT TAB(24);"GAUCHE  DROITE"
256 PRINT TAB(24);"------  ------"
257 PRINT TAB(27);L;TAB(33);R
260 P=L*2:IF L>R THEN 400
270 P=R*2
400 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 690
405 IF L=R THEN PRINT "VOUS AIMEZ LA SYMETRIE,N'EST-CE PAS?"
410 PRINT:LINE INPUT "VOTRE COUP?    ";B$
415 FOR X=1 TO LEN(B$)
420 IF ASC(MID$(B$,X,1))<48 OR ASC(MID$(B$,X,1))>57 THEN 425
423 NEXT X
425 S3=VAL(MID$(B$,1,X-1))
427 IF S3=0 THEN 460
430 IF MID$(B$,X,1)="L" THEN 550
440 IF MID$(B$,X,1)="R" THEN 570
450 IF MID$(B$,X,1)="B" THEN 590
460 T=T+1:IF T>2 THEN 1940
470 PRINT:PRINT "MAUVAISE ENTREE,ARRETEZ DE FAIRE DES BETISES.":GOTO 410
550 IF S3>L THEN 460
555 L=L-S3:GOTO 610
570 IF S3>R THEN 460
575 R=R-S3:GOTO 610
590 IF S3>L THEN 460
600 L=L-S3:GOTO 570
610 PRINT TAB(19);"IL RESTE";TAB(27);L;TAB(33);R
614 PRINT:PRINT "HM.. ";
615 FOR I=1 TO 500:A=A+I:NEXT I
620 IF L+R>0 THEN 690
630 PRINT:PRINT:PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!":PRINT
635 PRINT "FELICITATIONS. VOUS ETES UN JOUEUR DE VAN WYTHOFF"
637 PRINT "TRES INTELLIGENT."
640 GOTO 1900
690 I=0:M=0
700 IF Q(I)=L THEN 760
710 IF Q(I+1)=L THEN 780
720 IF Q(I)=R THEN 800
730 IF Q(I+1)=R THEN 820
740 I=I+2:GOTO 700
760 L1=I:L2=1:IF M=1 THEN 840
770 M=1:GOTO 720
780 L1=I:L2=0:IF M=1 THEN 840
790 M=1:GOTO 720
800 R1=I:R2=1:IF M=1 THEN 840
810 M=1: GOTO 740
820 R1=I:R2=0:IF M=1 THEN 840
830 M=1: GOTO 740
840 IF L=R THEN 895
845 IF R1=L1 THEN 1080
850 IF L1>R1 THEN 900
860 P=L1+L2
880 IF Q(P)>R THEN 940
890 M=R-Q(P):R=Q(P):A$="R":GOTO 1110
895 M=L:L=0:R=0:A$="B":GOTO 1110
900 P=R1+R2
920 IF Q(P)>L THEN 940
930 M=L-Q(P):L=Q(P):A$="L":GOTO 1110
940 M=0:A$="B"
950 P=L1:IF R1<L1 THEN P=R1
960 P=P-2:G=0
965 M=M+1:L=L-1:R=R-1
970 FOR I=P TO 0 STEP -2
990 IF Q(I)=L THEN 1040
1000 IF Q(I+1)=L THEN 1050
1010 IF Q(I)=R THEN 1060
1020 IF Q(I+1)=R THEN 1070
1030 NEXT I:GOTO 965
1040 IF Q(I+1)=R THEN 1110
1045 GOTO 1075
1050 IF Q(I)=R THEN 1110
1055 GOTO 1075
1060 IF Q(I+1)=L THEN 1110
1065 GOTO 1075
1070 IF Q(I)=L THEN 1110
1075 IF G=1 THEN 960
1077 G=1:GOTO 965
1080 IF L>R THEN 1100
1090 R=R-1:M=1:A$="R":GOTO 1110
1100 L=L-1:M=1:A$="L"
1110 B$="":IF M>9 THEN 1930
1113 B$=CHR$(M+48)
1114 B$=B$+A$
1115 PRINT "JE PRENDS: ";TAB(14);B$;TAB(19);"IL RESTE";TAB(27);L;TAB(33);R
1120 IF L+R>0 THEN 410
1130 PRINT:PRINT "DESOLE -JE GAGNE.NE SOYEZ PAS TRISTE -JE SUIS UN EXPERT."
1900 PRINT:INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER";B$
1910 IF LEFT$(B$,1)="O" THEN 130
1920 GOTO 1970
1930 B$=CHR$(INT(M/10)+48):B$=B$+CHR$(M-INT(M/10)*10+48)
1935 GOTO 1114
1940 PRINT:PRINT "OH ,VOUS VOUS FOUTEZ DE MOI.CHIAO."
1945 GOTO 1970
1970 PRINT:PRINT "O.K.  AU REVOIR MAINTENANT."
1980 END
```





Warfish

(Le poisson de la guerre)

Dans ce jeu, vous êtes le commandant d'un sous-marin américain pendant la Seconde Guerre mondiale. Votre mission consiste à repérer et à détruire le plus de bateaux japonais possible.

Vous pouvez sortir votre périscope pour chercher ces bateaux japonais. Vous lancez des torpilles, ou vous pouvez plonger pour éviter les attaques de ces bateaux.

C'est en grande partie un jeu à caractère aléatoire. Pour lui donner plus d'intérêt, vous pouvez introduire un facteur d'habileté pour armer votre sous-marin, ou pour évaluer la distance qui vous éloigne d'un navire ennemi, la taille du bateau ennemi, etc.

« Le Poisson de la guerre » a été écrit par Randy Wit.

```
RUN
                        LE POISSON DE LA GUERRE
                     CREATIVE COMPUTING
                   MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ-VOUS LES REGLES DU JEU? OUI

VOUS COMMANDEZ UN SOUS-MARIN AMERICAIN AYANT POUR MISSION D'ATTAQUER LES
 NAVIRES JAPONAIS.CE JEU SE DEROULE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

VOUS POUVEZ DONNER LES ORDRES SUIVANTS:

PERISCOPE  - RECHERCHER LES NAVIRES JAPONAIS.
TORPILLE - LANCER LES TORPILLES CONTRE L'ENNEMI.
DESCENTE-ECHAPPER A L'ATTAQUE DE L'ENNEMI.

VOICI QUELQUES CELEBRES SOUS-MARINS AMERICAINS:

      TAUTOG, SILVERSIDES, CAVALLA, BLUEFISH, THRESHER
      SWORDFISH, FLASHER, TROUT, ARCHER.

CHOISISSEZ-EN UN DE CEUX-LA OU UN DE VOTRE CHOIX.
IMPRIMEZ LE NOM DE VOTRE SOUS-MARIN? TAUTOG


A VOS ORDRES, COMMANDANT? P
AFFRETEUR JAPONAIS  - 8100 TONNEAUX.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 26 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 25 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 24 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 23 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 22 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 21 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 1 ONT ATTEINT LEUR CIBLE - AFFRETEUR COULE.

A VOS ORDRES, COMMANDANT? P
AFFRETEUR JAPONAIS  - 7500 TONNEAUX.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 20 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 19 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 18 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 17 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 16 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 1 ONT ATTEINT LEUR CIBLE - AFFRETEUR COULE.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? P
BATEAU-CITERNE JAPONAIS  - 10000 TONNEAUX.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 15 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 14 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 0 ONT ATTEINT LEUR CIBLE


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 13 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 1 ONT ATTEINT LEUR CIBLE - BATEAU-CITERNE COULE.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? P
AFFRETEUR JAPONAIS  - 6500 TONNEAUX.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 12 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 1
 1 TORPILLES LANCEES - 1 ONT ATTEINT LEUR CIBLE - AFFRETEUR COULE.



LE ESCORTEUR DU DESTROYER ENNEMI ATTAQUE.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? D

DISTANCE  ESCORTEUR DU DESTROYER ENNEMI        PROFONDEUR DU SOUS-MARIN US
TAUTOG
=======================================================================
           750 KMS                              0 PIEDS
           500 KMS                             25 PIEDS
           250 KMS                             50 PIEDS
             0 KMS                             75 PIEDS

LE SOUS-MARIN US TAUTOG EST INDEMNE.


LE DESTROYER ENNEMI ATTAQUE.


A VOS ORDRES, COMMANDANT? T
 11 TORPILLES DANS L'ARSENAL.
NOMBRE DE TORPILLES A TIRER? 2
 2 TORPILLES LANCEES - 1 ONT ATTEINT LEUR CIBLE - DESTROYER TOUCHE.

LE SOUS-MARIN US TAUTOG A ETE COULE PAR UNE CANONNADE.

LE SOUS-MARIN US TAUTOG A COULE AU TOTAL  4 NAVIRES.
TOTAL DU TONNAGE ENNEMI COULE:  32,100 TONNEAUX.


DESIREZ-VOUS REJOUER? NON
Ok
```

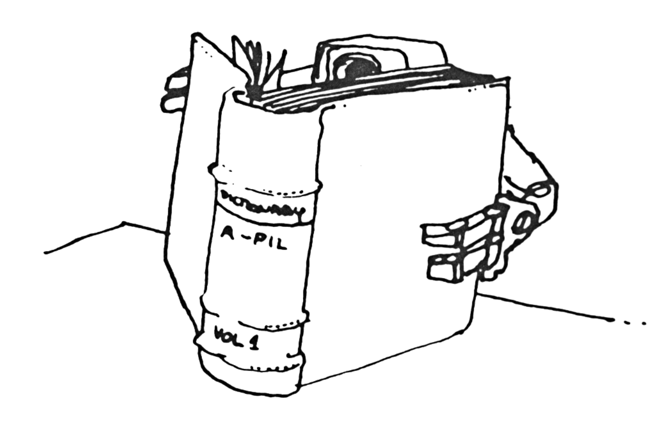
```
1 PRINT CHR$(26);TAB(25)"LE POISSON DE LA GUERRE"
2 PRINT TAB(20)"CREATIVE COMPUTING"
3 PRINT TAB(18)"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
5 PRINT
6 PRINT
7 PRINT
9 DIM A$(72)
10 QO=RND(1)
30 PRINT"DESIREZ-VOUS LES REGLES DU JEU";
40 INPUT X$
50 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 200
51 IF LEFT$(X$,1)="Y" THEN 60
52 PRINT"REPONDEZ PAR OUI OU NON"
53 GOTO 30
60 PRINT
70 PRINT"VOUS COMMANDEZ UN SOUS-MARIN AMERICAIN AYANT POUR MISSION D'ATTAQUER LES"
80 PRINT" NAVIRES JAPONAIS.CE JEU SE DEROULE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE."
90 PRINT
100 PRINT "VOUS POUVEZ DONNER LES ORDRES SUIVANTS:":PRINT
110 PRINT"PERISCOPE  - RECHERCHER LES NAVIRES JAPONAIS."
120 PRINT"TORPILLE - LANCER LES TORPILLES CONTRE L'ENNEMI."
130 PRINT"PLONGEE-ECHAPPER A L'ATTAQUE DE L'ENNEMI."
140 PRINT
150 PRINT"VOICI QUELQUES CELEBRES SOUS-MARINS AMERICAINS:":PRINT
160 PRINT"       TAUTOG, SILVERSIDES, CAVALLA, BLUEFISH, THRESHER"
170 PRINT"       SWORDFISH, FLASHER, TROUT, ARCHER.":PRINT
180 PRINT"CHOISISSEZ-EN UN DE CEUX-LA OU UN DE VOTRE CHOIX."
200 PRINT"IMPRIMEZ LE NOM DE VOTRE SOUS-MARIN";
210 INPUT A$
220 T=26
230 D=INT(RND(1)*10)
240 IF D<6 THEN 330
250 IF D<>6 AND D<> 7 THEN 270
255 R$="DETROYER"
260 W=2100
270 IF D<>8 THEN 290
271 R$="ESCORTE DU DETROYER"
280 W=1350
290 IF D<>9 THEN 310
291 R$="LANCE TORPILLES"
300 W=70
310 IF D=6  OR D=7 THEN 313
311 Q=1
312 GOTO 314
313 Q=2
314 PRINT
315 PRINT
320 PRINT"L'ENNEMI ";R$;" ATTAQUE."
330 IF D>= 6 THEN 340
335 A=INT(RND(1)*10)
340 PRINT
350 PRINT
360 PRINT"A VOS ORDRES, COMMANDANT";
370 INPUT C$
371 C$=MID$(C$,1,1)
380 IF C$="P" THEN 420
390 IF C$="T" THEN 780
400 IF C$="D" THEN 990
410 GOTO 360
420 IF D>5 OR Q>0 THEN 760
430 IF A>=4 THEN 470
435 R$="AFFRETEUR"
440 IF A<>0 AND A<>1 THEN 450
445 W=6500
450 IF A<> 2 THEN 460
455 W=7500
460 IF A<>3 THEN 470
465 W=8100
470 IF A<>7 AND A<>8 THEN 490
475 R$="BATEAU-CITERNE"
480 IF A<>8 THEN 485
481 W=10000
482 GOTO 490
485 W=9500
490 IF A<>4 AND A<>5 THEN 510
491 R$="TRANSPORT"
500 IF A<>5 THEN 505
501 W=11500
502 GOTO 510
505 W=8800
510 IF A<>6 THEN 530
515 R$="BATEAU DE MUNITIONS"
520 W=9650
530 IF A>=9 OR A=6 THEN 540
535 Q=1
540 IF A<>6 THEN 550
545 Q=1
550 IF A<9 THEN 760
560 E=INT(RND(1)*10)
570 IF E<>0 THEN 590
575 R$="CUIRASSE"
580 W=335001
590 IF E<>1 THEN 610
595 R$="AVIATION EMBARQUEE"
600 W=25700
610 IF E<>2 THEN 630
615 R$="CROISEUR LOURD"
620 W= 9900
630 IF E<>3 THEN 650
635 R$="CROISEUR LEGER"
640 W=9600
650 IF E<>4 AND E<>5 THEN 670
655 R$="DETROYER"
660 W=2100
670 IF E<>6 AND E<>7 THEN 690
675 R$="SOUS-MARIN"
680 W=1500
690 IF E<>8 AND E<>9 THEN 710
700 W=1350
710 IF E<=5 THEN 720
715 Q=1
720 IF E<>4 AND E<>5 THEN 730
725 Q=2
730 IF E<>2 AND E<>3 THEN 740
735 Q=3
740 IF E<>1 THEN 750
745 W=4
750 IF E<>0 THEN 760
755 Q=7
760 PRINT "JAPONAIS ";R$;" -";W;"TONNEAUX."
770 GOTO 340
780 IF Q>=1 THEN 800
785 PRINT"PAS DE NAVIRE JAPONAIS EN VUE - JUSTE L'OCEAN."
790 IF Q<1 THEN 360
800 PRINT T;"TORPILLES DANS L'ARSENAL."
810 PRINT "NOMBRE DE TORPILLES A TIRER";
820 INPUT R
830 IF R<0 OR T-R<0 THEN 810
840 IF R<>INT(R) THEN 810
850 T=T-R
860 S=INT(RND(1)*10)
870 IF S>R THEN 860
880 Q=Q-S
890 IF Q<=0 THEN 900
895 Q$="TOUCHE"
900 IF Q>=1 THEN 930
905 Q$="COULE"
910 O=O+W
920 L=L+1
930 PRINT R;"TORPILLES LANCEES -";S;"ONT ATTEINT LEUR CIBLE ";
940 IF S<>0 THEN 950
945 PRINT
950 IF S<=0 THEN 960
955 PRINT "- ";R$;" ";Q$;"."
960 IF D>5 AND Q>0 THEN 1140
970 IF T<1 THEN 1160
980 IF Q<1 THEN 230
985 GOTO 340
990 IF D>=6 THEN 1000
995 PRINT " LE SOUS-MARIN US ";A$;" N'EST PAS ATTAQUE."
1000 IF D<6 THEN 360
1010 U=INT(RND(1)*10)*250+500
1020 PRINT:PRINT "DISTANCE DE L'ENNEMI ";R$;"            PROFONDEUR DU SOUS-MARIN US ";A$
1025 FOR XX=1 TO 72:PRINT "=";:NEXT:PRINT
1030 PRINT USING
     "        ££,£££ KMS                              £,£££ PIEDS";U,Z
1040 U=U-250
1050 Z=Z+25
1060 IF U>-250 THEN 1030
1070 IF R$="LANCE TORPILLES" THEN 1100
1080 N=INT(RND(1)*10)*25+50
1090 IF N+26>Z AND N-26<Z THEN 1120
1099 U=0:Z=0
1100 PRINT:PRINT "LE SOUS-MARIN US ";A$;" EST INDEMNE."
1110 Q=0
1111 GOTO 230
1120 PRINT:PRINT "LE SOUS-MARIN US ";A$;" A ETE COULE PAR DES CHARGES ENNEMIES."
1130 GOTO 1180
1140 PRINT:PRINT "LE SOUS-MARIN US ";A$;" A ETE COULE PAR UNE CANONNADE."
1150 GOTO 1180
1160 PRINT:PRINT "LE SOUS-MARIN US ";A$;" A EPUISE TOUTES SES TORPILLES."
1170 IF O<=0 THEN 1180
1175 PRINT:PRINT "FELICITATIONS POUR CE DEPLOIEMENT REUSSI."
1180 PRINT
1190 PRINT "LE SOUS-MARIN US ";A$;" A COULE AU TOTAL ";L;"NAVIRES."
1200 PRINT "TOTAL DU TONNAGE ENNEMI COULE: ";:
     PRINT USING "£££,£££";O;:PRINT " TONNEAUX."
1205 PRINT:PRINT
1206 INPUT "DESIREZ-VOUS REJOUER";ANS$
1207 IF LEFT$(ANS$,1)="Y" THEN 30 ELSE RUN "MENU"
1210 END
```

Word Search Puzzle

(Puzzle de mots)

Ce programme génère les très célèbres puzzles de mots qui contiennent des noms de présidents, d'Etats, des espèces d'animaux, des poissons et bien d'autres objets encore. Il vous demande la longueur et la largeur du puzzle que vous voulez créer, et le nombre de mots à cacher dans le puzzle. Comme les instructions le signalent, l'ordinateur peut décider qu'il ne peut cacher un mot particulier dans le puzzle et il vous demande alors s'il doit recommencer ou s'il peut éliminer ce mot. Si vous recommencez, essayez de donner moins de mots ou des dimensions plus grandes pour le puzzle. Le programme cache si bien les mots qu'il peut vous arriver de ne pas les retrouver dans le puzzle qu'il vous donne. Ce programme est tout à fait suffisant si vous l'utilisez uniquement pour votre détente.

Ce générateur de puzzles de mots a été créé par Leor Zolman.




```
RUN

                PUZZLE DE MOTS
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN, NEW JERSEY


  CE PROGRAMME GENERE DES PUZZLES DE MOTS !!
LE PROGRAMME PREND EN ENTREE UN ENSEMBLES DE 'MOTS',LES NETTOIE DE
TOUT LES CHARACTERES NON ALPHABETIQUES, ET LES INCORPORE
DANS UN PUZZLE DE MOTS.

  EN ESSAYANT DE FAIRE LE PUZZLE ,LA MACHINE PEUT TROUVER
QU'ELLE NE PEUT METTRE UN DES MOTS NULLE PART, ET VOUS
DEMANDERA ALORS SI ELLE DOIT RECOMMENCER TOUT LE PUZZLE
SI VOUS NE VOULEZ PAS QU'ELLE RECOMMENCE, TAPER 'NON'
ANNULERA CE MOT PARTICULIER.  SI CELA CONTINUE, ESSAYEZ
 DE DONNER MOINS DE MOTS OU DES DIMENSIONS PLUS GRANDES!
```

```
COMBIEN DE COLONNES POSSEDE VOTRE IMPRIMANTE? 72
VOULEZ VOUS L'IMPRESSION DE LA SOLUTION? OUI
QUELLE SERA LA LARGEUR DU PUZZLE? 15
LA LONGUEUR? 10
QUEL EST LE NOMBRE MAXIMAL DE MOTS DANS LE PUZZLE? 10

ENTREZ MAINTENANT UN TITRE QUI SERA MIS AU DESSUS DU PUZZLE:
( 72 CHARACTERES MAXIMUM! )
? LANGAGES ORDINATEURS
OK . . . ENTREZ UN MOT APRES CHAQUE POINT D'INTERROGATION.
POUR ANNULER LE MOT PRECEDENT, TAPEZ UN TIRET (-).
TAPEZ UN POINT (.) QUAND VOUS ETES A COURT DE MOTS.
? ALGOL
-algol-
? ASSEMBLER
-assembler-
? BASIC
-basic-
? COBOL
-cobol-
? FORTRAN
-fortran-
? LISP
-lisp-
? PILOT
-pilot-
? PLI
-pli-
? RPG
-rpg-
? SNOBOL
-snobol-
CELA FAIT... 10 MOTS.
MAINTENANT LAISSEZ MOI REFLECHIR LA DESSUS...
COMBIEN D'EXEMPLAIRES DE CE PUZZLE DESIREZ VOUS? 1
POUR CHAQUE EXEMPLAIRE,TAPEZ RETURN ...
?


                 LANGAGES ORDINATEURS


             O W G Y Q S C A A V G L R H O
             V L G N N J R U T J N B A R V
             C P U O L V N O I A F L E S S
             R O B C I W L S R D G L Q B O
             C O B L L I I T L O B F A O P
             L Y J O P J R V L M C B L F D
             G W E D L O S E E Q L I U B I
             U R W X F N R S S K S A S T T
             Z O G O M G S S R P E A O A Y
             S Y V Y F A F A Z Z K C F P B


TROUVEZ CES MOTS CACHES DANS LE PUZZLE CI DESSUS:

algol          assembler     basic          cobol          fortran
snobol         lisp          pilot          pli            rpg



?


                   VOICI LA REPONSE:


             . . . . . S . . . . . . . . .
             . . G . N . . . T . N . A R .
             C P . O . . . O . A . L E . .
             R O B . I . L . R . G L . . .
             . O B . L I . T . O B . . . .
             L . . O P . R . L M C . L . .
             . . . . L O . . E . . I . . .
             . . . . F . . S . . S . S . .
             . . . . . . S . . P . . . A .
             . . . . . A . . . . . . . . B


TROUVEZ CES MOTS CACHES DANS LE PUZZLE CI DESSUS:

algol          assembler     basic          cobol          fortran
snobol         lisp          pilot          pli            rpg
```

```
5 PRINT CHR$(26):WIDTH 80
10 PRINT TAB(20);"PUZZLE DE MOTS"
20 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
30 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
50 PRINT "  CE PROGRAMME GENERE DES PUZZLES DE MOTS !!"
60 PRINT "LE PROGRAMME PREND EN ENTREE UN ENSEMBLES DE 'MOTS',LES NETTOIE DE"
70 PRINT "TOUT LES CHARACTERES NON ALPHABETIQUES, ET LES INCORPORE"
80 PRINT "DANS UN PUZZLE DE MOTS."
90 PRINT
100 PRINT "  EN ESSAYANT DE FAIRE LE PUZZLE ,LA MACHINE PEUT TROUVER"
110 PRINT "QU'ELLE NE PEUT METTRE UN DES MOTS NULLE PART, ET VOUS"
120 PRINT "DEMANDERA ALORS SI ELLE DOIT RECOMMENCER TOUT LE PUZZLE"
130 PRINT "SI VOUS NE VOULEZ PAS QU'ELLE RECOMMENCE, TAPER 'NON'"
140 PRINT "ANNULERA CE MOT PARTICULIER.  SI CELA CONTINUE, ESSAYEZ"
150 PRINT " DE DONNER MOINS DE MOTS OU DES DIMENSIONS PLUS GRANDES!"
160 PRINT:PRINT
280 CLEAR 3000
300 DEF FNA(Z)=INT(RND(1)*Z+1)
310 INPUT "COMBIEN DE COLONNES POSSEDE VOTRE IMPRIMANTE";TW
320 INPUT "VOULEZ VOUS L'IMPRESSION DE LA SOLUTION";X$
330 INPUT "QUELLE SERA LA LARGEUR DU PUZZLE";W:MD=W
340 IF W*2<=TW THEN 345
343 PRINT "CES";TW;" COLONNES NE SUFFIRONT PAS.":GOTO 330
345 IF W<1 THEN 330
350 INPUT "LA LONGUEUR";L:IF L>W THEN MD=L
355 IF L<1 THEN 350
360 INPUT "QUEL EST LE NOMBRE MAXIMAL DE MOTS DANS LE PUZZLE";M
370 IF M>=2 THEN 380
375 PRINT "DESOLE; IL DOIT Y AVOIR AU MOINS DEUX MOTS.":GOTO 360
380 PRINT
390 DIM A$(L,W),W$(M)
400 DIM W(M,3),DXY(8,2),DD(28)
410 PRINT "ENTREZ MAINTENANT UN TITRE QUI SERA MIS AU DESSUS DU PUZZLE:"
420 PRINT "(";TW;"CHARACTERES MAXIMUM! )"
430 INPUT XY$
440 PRINT "OK . . . ENTREZ UN MOT APRES CHAQUE POINT D'INTERROGATION."
450 PRINT "POUR ANNULER LE MOT PRECEDENT, TAPEZ UN TIRET (-)."
460 PRINT "TAPEZ UN POINT (.) QUAND VOUS ETES A COURT DE MOTS."
470 FOR I=1 TO M
480 INPUT T$:IF T$="-" THEN I=I-1:PRINT "ANNULATION DE ";W$(I);". . .":GOTO 480
490 IF T$="." THEN M=I-1:GOTO 660
500 IF LEN(T$)=0 THEN PRINT "ERREUR; RECOMMENCEZ:":GOTO 480
510 J=1
520 TE$=MID$(T$,J,1):IF TE$>="a" AND TE$<="z" THEN   570
525 IF TE$<"A" OR TE$>"Z" THEN 530
527 T$=LEFT$(T$,J-1)+CHR$(ASC(MID$(T$,J,1))+32)+RIGHT$(T$,LEN(T$)-J):GOTO 570
530 IF TE$=T$ THEN T$="": GOTO 500
540 IF J=LEN(T$) THEN T$=LEFT$(T$,J-1):GOTO 580
550 IF J=1 THEN T$=RIGHT$(T$,LEN(T$)-1):J=J-1:GOTO 570
560 T$=LEFT$(T$,J-1)+RIGHT$(T$,LEN(T$)-J):J=J-1
570 J=J+1:IF J<=LEN(T$) THEN 520
580 PRINT "-";T$;"-"
600 IF LEN(T$)<=MD THEN 610
605 PRINT "J'AI PEUR QUE CELA SOIT TROP LONG.";
607 PRINT " ESSAYEZ EN UN AUTRE:":GOTO 480
610 FOR IZ=1 TO I-1: IF W$(IZ)<>T$ THEN NEXT:GOTO 630
620 PRINT "VOUS AVEZ DEJA ENTRE CELUI CI.ESSAYEZ ENCORE:":GOTO 480
630 W$(I)=T$
640 NEXT I
650 PRINT "CELA FAIT...";M;"MOTS."
660 PRINT "MAINTENANT LAISSEZ MOI REFLECHIR LA DESSUS..."
680 FOR I=1 TO M-1
685 FOR J=I+1 TO M
690 IF LEN(W$(I)) < LEN(W$(J)) THEN HZ$=W$(I):W$(I)=W$(J):W$(J)=HZ$
700 NEXT:NEXT
710 FOR I=1 TO 8:READ DXY(I,1),DXY(I,2):NEXT
720 FOR I=1 TO 28:READ DD(I):NEXT
730 DATA 0,1,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1,-1,0,-1,1
740 DATA 2,4,6,8,2,4,6,8,2,4,6,8,2,4,6,8,2,4,6,8,2,4,6,8,1,3,5,7
750 FOR I=1 TO M
760 LN=LEN(W$(I))
770 NT=0
790 SD=DD(FNA(28))
800 SX=FNA(W):X1=SX+(LN-1)*DXY(SD,1):IF X1<1 OR X1>W THEN 790
810 SY=FNA(L):X1=SY+(LN-1)*DXY(SD,2):IF X1<1 OR X1>L THEN 790
820 NT=NT+1:IF NT<>W*L*2 THEN 850
830 PRINT "JE NE PEUX PLACER  '";W$(I);"'  DANS LE PUZZLE."
832 INPUT "VOULEZ VOUS QUE JE RECOMMENCE";A$
834 IF LEFT$(A$,1)="o" THEN 750
836 W$(I)="":GOTO 950
850 J=SY:K=SX
860 FOR P=1 TO LN
870 IF LEN(A$(J,K)) AND A$(J,K)<>MID$(W$(I),P,1) THEN 790
880 J=J+DXY(SD,2):K=K+DXY(SD,1):NEXT P
900 J=SY:K=SX
910 FOR P=1 TO LN:A$(J,K)=MID$(W$(I),P,1)
920 J=J+DXY(SD,2):K=K+DXY(SD,1):NEXT
940 W(I,1)=SX:W(I,2)=SY:W(I,3)=SD
950 NEXT I
970 FOR I=1 TO L
975 FOR J=1 TO W
980 IF A$(I,J)="" THEN A$(I,J)=CHR$(FNA(26)+96)
990 NEXT:NEXT
1010 FOR I=1 TO M-1:FOR J=I+1 TO M
1020 IF W$(I)<=W$(J) THEN 1030
1021 HZ$=W$(I):W$(I)=W$(J):W$(J)=HZ$
1025 FOR K=1 TO 3:HZ=W(I,K):W(I,K)=W(J,K):W(J,K)=HZ:NEXT K
1030 NEXT J:NEXT I
1040 INPUT "COMBIEN D'EXEMPLAIRES DE CE PUZZLE DESIREZ VOUS";N
1050 PRINT "POUR CHAQUE EXEMPLAIRE,TAPEZ RETURN ..."
1060 FOR C=1 TO N:GOSUB 1070:NEXT:GOTO 1230
1070 INPUT A$:PRINT
1080 T=(TW-2*W)/2:LPRINT
1090 LPRINT
1100 LPRINT TAB((TW-LEN(XY$))/2);XY$
1110 LPRINT:LPRINT
1120 FOR J=1 TO L:LPRINT TAB(T);
1130 FOR K=1 TO W:IF A$(J,K)="." THEN LPRINT ". ";:GOTO 1140
1135 LPRINT CHR$(ASC(A$(J,K))-32);" ";
1140 NEXT:LPRINT:NEXT
1150 LPRINT:LPRINT
1160 LPRINT "TROUVEZ CES MOTS CACHES DANS LE PUZZLE CI DESSUS:"
1170 LPRINT
1180 FOR J=1 TO M:IF LEN(W$(J))=0 THEN 1210
1190 IF POS(0) + LEN(W$(J)) > TW-2 THEN LPRINT
1200 LPRINT W$(J),
1209 REM----- CHR$(12) IS THE PRINTER FORM FEED CHARACTER
1210 NEXT:LPRINT:LPRINT:LPRINT:LPRINT:LPRINT CHR$(12)
1220 RETURN
1230 IF LEFT$(X$,1)="O" OR LEFT$(X$,1)="o" THEN 1250
1240 END
1250 REM
1260 FOR I=1 TO L:FOR J=1 TO W:A$(I,J)=".":NEXT J:NEXT I
1270 FOR I=1 TO M
1280 LN=LEN(W$(I)):J=W(I,2):K=W(I,1)
1290 FOR P=1 TO LN
1300 A$(J,K)=MID$(W$(I),P,1)
1310 J=J+DXY(W(I,3),2):K=K+DXY(W(I,3),1):NEXT P
1320 NEXT I
1330 XY$="HERE IS THE ANSWER KEY:"
1340 GOSUB 1070
1350 PRINT:PRINT
1360 END
EOF HIT
*
```

Wumpus 1

Origine du Wumpus

Il y a deux ans, j'ai visité une compagnie d'ordinateurs individuels (People's Computer Company), et j'ai vu quelques-uns de leurs jeux, tels que Hurkle, Snark et Mugwump. « EECH ! » Telle a été ma réaction. Tous ces jeux avaient pour support une grille 10 par 10 et utilisaient les coordonnées cartésiennes. Trois d'entre eux dépassaient les bornes. J'ai commencé à réfléchir : « Il doit bien y avoir un jeu de réflexion informatique sans cette (censuré) grille ! « En fait, pourquoi pas un jeu topologique — Imaginez un ensemble de points reliés d'une certaine façon, le joueur se déplaçant dans cet ensemble grâce aux interconnexions.

Cet après-midi-là, après réflexion, une phrase m'est venue à l'esprit : « Il faut chasser le Wumpus. » C'est ainsi que Wumpus est né. Il reste encore un peu vague sur les détails physiques, comme la plupart des chasseurs de Wumpus le savent. Mais les apparences font partie du jeu. (Si vous voulez, envoyez-moi le dessin de votre version du Wumpus. Peut-être notre éditeur Dave aura-t-il l'amabilité de publier le meilleur dans « Creative Computing ».) La grille que j'ai choisie représente les sommets d'un dodécaèdre — tout simplement parce que c'est mon solide préféré, et qu'il y a quelques années, j'ai construit une maquette de cette forme. Les côtés sont devenus des tunnels reliant les grottes où étaient placés les points de la figure.

Mon idée de base, à ce moment-là, était que le joueur s'approche du Wumpus à revers, en parcourant le dodécaèdre. A ma connaissance, cela ne s'est jamais produit antérieurement, la plupart des joueurs adoptant une autre stratégie plutôt que cette approche « coupe-gorge ».

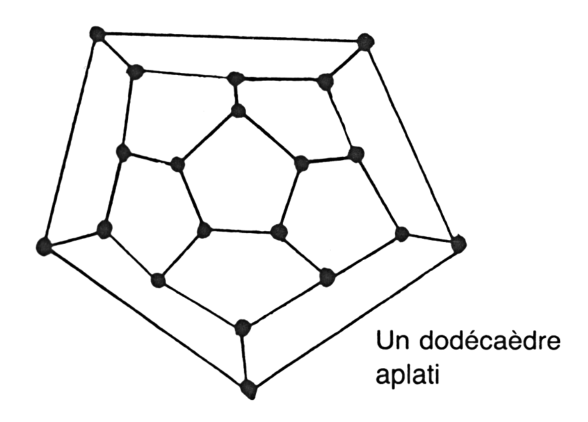
Mais alors, comment capturer ce Wumpus ! Que diriez-vous d'une flèche qui pourrait dévier sa trajectoire dans les coins pour passer de pièce en pièce ? Que le chasseur lui indique sa voie, et vole la flèche ! Le trajet boucle le plus court, sans retour, passe par cinq grottes.

Hmm ! Comment voir ce Wumpus ? Il fait noir dans ces grottes ! et la lumière pourrait le réveiller ! Si quelqu'un s'en approche de moins d'une grotte, le flair développé du Wumpus le détecte. Plus on est loin et mieux c'est... mais Wumpus est encore trop facile ainsi, ajoutons quelques dangers adéquats dans ces grottes !

Des puits insondables, c'est facile ! N'importe quelle grotte en a. Les chauves-souris géantes, cela a été plus laborieux : il m'a fallu un jour ou deux pour avoir cette idée. Ces super-chauves-souris sont des espèces de moyens de transport rapides, un peu insensés. Elles vous emportent à une distance aléatoire vers une grotte aléatoire, et elles vous laissent là. Si vous êtes sur un puits ou un Wumpus, eh bien vous êtes entre les mains du destin.

A ce moment-là, j'ai réalisé que la topographie occuperait régulièrement les chasseurs de Wumpus. J'ai numéroté les grottes et fait un arrangement dans l'espoir qu'un joueur averti le remarquerait et ferait lui-même une carte permanente des cavernes. (Un autre espoir non réalisé : pour exercice, faites vous-même une telle carte sur un dodécaèdre aplati.)

Pour entamer le jeu normalement, Wumpus, dangers et chasseur sont placés en différents points au début du jeu. Chaque jeu commence par un choix aléatoire d'emplacements, mais le chasseur peut recommencer au même endroit s'il le désire. Cela permet de rejouer si le chasseur malchanceux tombe dans un gouffre dès le premier mouvement.



Un dodécaèdre aplati

Wumpus était pratiquement terminé dans ma tête... (juste un conseil à ceux qui écrivent des jeux : ayez des notions bien claires de votre jeu avant de commencer à le coder. Cela évite beaucoup de désordre), mais j'estimais qu'il était encore un peu lourd. Une fois que vous avez trouvé le Wumpus, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de le tirer. Pour changer cela, j'ai donné un peu de vie au Wumpus. Si vous lancez une flèche, ou si vous avancez dans sa grotte, il peut choisir de se déplacer jusqu'à une grotte avoisinante, ou bien de rester dans la même (ce qui fait quatre possibilités). Si vous vous trouvez dans la même grotte que lui après qu'il se soit déplacé, il vous DÉVORE sur le champ !!!

A ce moment-là, je remarquais que les gouffres et les chauves-souris n'affectaient pas le Wumpus. Pour l'expliquer, j'ai ajouté un peu de couleur en concevant le Wumpus énorme et avec les légendaires pieds à ventouses. Après tout, l'évolution se fait d'étrange façon ! Si le Wumpus vous tente vraiment, faites une version dans laquelle il évite les gouffres, et où les chauves-souris peuvent le transporter d'une caverne à une autre (avec la possibilité qu'il atterrisse dans la vôtre). Ceci peut être réalisé grâce à un sous-programme : « déplacement du Wumpus ».

J'ai écrit Wumpus et l'ai laissé à PPC, puis je suis rentré chez moi et j'ai rêvé à Wumpus 2.

Naissance de Wumpus

Environ un mois plus tard, je me suis rendu à la conférence Synergy à Stanford, où de nombreux participants de toutes provenances s'étaient réunis pour confronter leurs idées pour améliorer le monde. PPC avait de nombreux terminaux un peu partout dans la salle de conférence. A ma grande surprise, sur tous les terminaux, il y avait Wumpus, et des feuilles de papier sur le sol prouvaient que la chasse au Wumpus était en progrès. J'avais fait naître un jeu informatique qui remportait du succès.

Plus tard, PPC publiait Wumpus qui paraissait dans le numéro de sept.-oct. 1975 de *Creative Computing*.

Wumpus et ce commentaire sont du talentueux et inventif Gregory Yob.

```
RUN

                              WUMPUS

            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? OUI

BIENVENUE A 'LA CHASSE AU WUMPUS'

 LE WUMPUS VIT DANS UNE CAVE DE 20 CHAMBRES.CHAQUE
CHAMBRE POSSEDE 3 TUNNELS MENANT A D'AUTRES CHAMBRES.
(REGARDEZ UN DODECAEDRE POUR Y VOIR CLAIR- SI VOUS NE
CONNAISSEZ PAS LES DODECAEDRES,DEMANDEZ A QUELQU'UN)

     HASARD:
PUITS SANS FOND - DEUX CHAMBRES ONT DES PUITS SANS FOND,DANS
     LESQUELS VOUS TOMBEZ (ET PERDEZ!) SI VOUS Y ALLEZ
CHAUVE-SOURIS GEANTES-DEUX AUTRES CHAMBRES ABBRITENT CES
     ANIMAUX.SI VOUS Y ALLEZ,UNE D'ENTRE ELLES VOUS PREND ET VOUS EMMENE
     DANS UNE CHAMBRE AU HASARD.(CE QUI PEUT ETRE PROBLEMATIQUE)

     WUMPUS:
   LE WUMPUS N'EST PAS GENE PAR LES HASARDS (IL A DES PIEDS
VENTOUSE ET EST TROP GROS POUR LES CHAUVE-SOURIS).EN GENERAL
IL DORT.DEUX CHOSES LE REVEILLE:VOTRE ENTREE DANS SA
CHAMBRE OU VOTRE TIR DE FLECHE.
   S'IL SE REVEILLE,IL BOUGE (P=,75) D'UNE CHAMBRE
OU RESTE TRANQUILLE (P=,25).ENSUITE,S'IL EST LA OU VOUS
ETES,IL VOUS AVALE (ET VOUS PERDEZ!)

RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.

     VOUS:
A CHAQUE TOUR,VOUS POUVEZ BOUGER OU TIRER UNE FLECHE COURBE

    MOUVEMENT:VOUS POUVEZ ALLER A UNE CHAMBRE (PAR LE TUNNEL)
    FLECHES:VOUS EN AVEZ 5.VOUS PERDEZ QUAND VOUS N'EN AVEZ PLUS.
     CHACUNE PEUT ALLER DE 1 A 5 CHAMBRES.VOUS VISEZ EN DONNANTA L'ORDINATEUR
   LES CHAMBRES DANS LESQUELLES VOUS VOULEZ QUE LA FLECHE AILLE
    SI LA FLECHE NE PEUT Y ALLER (I.E.,PAS DE TUNNEL) ELLE BOUGE AU HASARD
       SI LA FLECHE TOUCHE LE WUMPUS,VOUS GAGNEZ.
       SI ELLE VOUS TOUCHE,VOUS PERDEZ.

     MISE EN GARDE:
      QUAND VOUS ETES DANS LA CHAMBRE CONTIGUE DE CELLE DU
     WUMPUS OU D'UN PIEGE,L'ORDINATEUR VOUS DIT:

WUMPUS-    'CA SENT LE WUMPUS'
CHAUVE-SOURIS-  'CHAUVE-SOURIS TOUT PRES'
PUIT  -  'JE SENS UN COURANT D'AIR'


RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER.


LA CHASSE AU WUMPUS


VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  10
DES TUNNELS MENENT A  2  9  11

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 2

CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  2
DES TUNNELS MENENT A  1  3  10

BOUGER OU TIRER (B-T)? T
NO. DES CHAMBRES (1-5)? 3
CHAMBRE #? 1
CHAMBRE #? 3
CHAMBRE #? 10
AHA! VOUS AVEZ EU LE WUMPUS!
HEE HEE HEE - LE WUMPUS VOUS AURA LA PROCHAINE FOIS!

MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR
? N

LA CHASSE AU WUMPUS


CA SENT LE WUMPUS!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE 9
DES TUNNELS MENENT A  8  10  18

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 8

JE SENS UN COURANT D'AIR!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  8
DES TUNNELS MENENT A  1  7  9

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 7

CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  7
DES TUNNELS MENENT A  6  8  17

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 6
ZAP--LA CHAUVE-SOURIS VOUS A SAISI!VOUS ETES AILLEURS!
ZAP--LA CHAUVE-SOURIS VOUS A SAISI!VOUS ETES AILLEURS!

VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  3
DES TUNNELS MENENT A  2  4  12

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 2

JE SENS UN COURANT D'AIR!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  2
DES TUNNELS MENENT A 1 3 10

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 1
YYYIIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUIT
HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!

MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR
? N

LA CHASSE AU WUMPUS

JE SENS UN COURANT D'AIR!
CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  1
DES TUNNELS MENENT A  2  5  8

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 5
YYYIIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUIT
HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!

MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR
? N

LA CHASSE AU WUMPUS


JE SENS UN COURANT D'AIR!
CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  5
DES TUNNELS MENENT A  1  4  6

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 6
YYYIIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUIT
HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!

MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR
? N

LA CHASSE AU WUMPUS


JE SENS UN COURANT D'AIR!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  5
DES TUNNELS MENENT A  1  4  6

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 4

CA SENT LE WUMPUS!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  4
DES TUNNELS MENENT A  3  5  14

BOUGER OU TIRER (B-T)? T
NO. DES CHAMBRES (1-5)? 3
CHAMBRE #? 3
CHAMBRE #? 5
CHAMBRE #? 14
RATE

VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  4
DES TUNNELS MENENT A  3  5  14

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 3

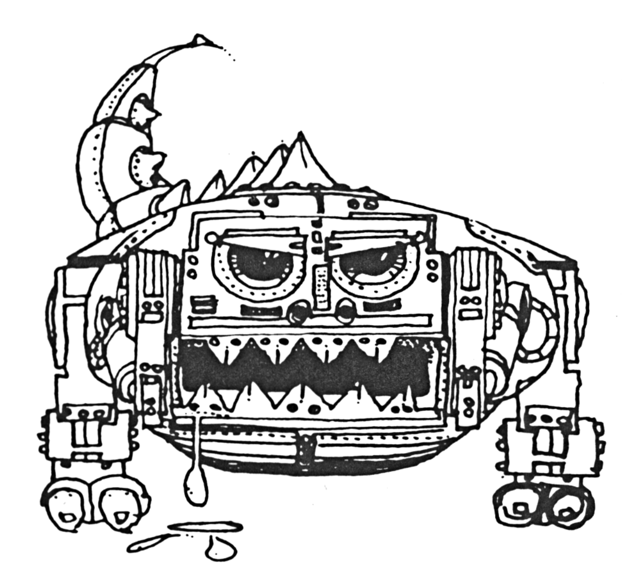
JE SENS UN COURANT D'AIR!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  3
DES TUNNELS MENENT A  2  4  12

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 2

JE SENS UN COURANT D'AIR!
VOUS ETES DANS LA CHAMBRE  2
DES TUNNELS MENENT A  1  3  10

BOUGER OU TIRER (B-T)? B
OU ALLER? 1
YYYIIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUIT
HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!

MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR
? S
```



```
10 PRINT TAB(33);"WUMPUS":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
22 PRINT
24 PRINT
26 PRINT
30 PRINT "INSTRUCTIONS";
40 INPUT I$
50 IF LEFT$(I$,1)="N" THEN 60
55 GOSUB 1000
60 REM-CONSTRUCTION DE LA CAVE (LISTE DE NOEUDS DODECAEDRIQUE)
70 DIM S(20,3)
80 FOR J=1 TO 20
90 FOR K=1 TO 3
100 READ S(J,K)
110 NEXT K
120 NEXT J
130 DATA 2,5,8,1,3,10,2,4,12,3,5,14,1,4,6
140 DATA 5,7,15,6,8,17,1,7,9,8,10,18,2,9,11
150 DATA 10,12,19,3,11,13,12,14,20,4,13,15,6,14,16
160 DATA 15,17,20,7,16,8,9,17,19,11,18,20,13,16,19
170 DEF FNA(X)=INT(20*RND(1))+1
180 DEF FNB(X)=INT(3*RND(1))+1
190 DEF FNC(X)=INT(4*RND(1))+1
200 REM- LOCALISATION DES OCCUPANTS DU TABLEAU L
210 REM- 1-VOUS,2-WUMPUS,3&4-GOUFFRES,5&6-CHAUVE-SOURIS
220 DIM L(6),M(6)
230 FOR J=1 TO 6
240 L(J)=FNA(0)
260 M(J)=L(J)
270 NEXT J
280 REM- VERIFICATION DES CROISEMENTS (IE L(1)=L(2) ETC)
290 FOR J=1 TO 6
300 FOR K=J TO 6
310 IF J=K THEN 330
320 IF L(J)=L(K) THEN 230
330 NEXT K
340 NEXT J
350 REM- SET£ ARROS
360 A=5
365 L=L(1)
370 REM- ENVOI DU JEU
375 PRINT:PRINT "LA CHASSE AU WUMPUS":PRINT
380 REM- HASARD : LOCALISATIONS & PIEGES
390 GOSUB 2000
400 REM - BOUGER OU TIRER
410 GOSUB 2500
420 ON O GOTO 440,480
430 REM- TIR
440 GOSUB 3000
450 IF F=0 THEN 390
460 GOTO 500
470 REM- MOUVEMENT
480 GOSUB 4000
490 IF F=0 THEN 390
500 IF F>0 THEN 550
510 REM- PERDU
520 PRINT "HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!"
530 GOTO 560
540 REM- GAGNER
550 PRINT "HEE HEE HEE - LE WUMPUS VOUS AURA LA PROCHAINE FOIS!"
560 FOR J=1 TO 6
570 L(J)=M(J)
580 NEXT J
590 PRINT:PRINT "MEME CONSTRUCTION(O-N) OU 'S' POUR SORTIR"
600 INPUT I$
601 I$=LEFT$(I$,1)
610 IF I$="N" THEN 230 ELSE IF I$="O" THEN 360 ELSE
    IF I$="S" THEN END
1000 PRINT CHR$(26)'   INSTRUCTIONS
1010 PRINT "BIENVENUE A "LA CHASSE AU WUMPUS'":PRINT
1020 PRINT " LE WUMPUS VIT DANS UNE CAVE DE 20 CHAMBRES.CHAQUE"
1030 PRINT "CHAMBRE POSSEDE 3 TUNNELS MENANT A D'AUTRES CHAMBRES."
1040 PRINT "(REGARDEZ UN DODECAEDRE POUR Y VOIR CLAIR- SI VOUS NE "
1050 PRINT "CONNAISSEZ PAS LES DODECAEDRES,DEMANDEZ A QUELQU'UN)"
1060 PRINT
1070 PRINT "     HASARD:"
1080 PRINT "PUITS SANS FOND - DEUX CHAMBRES ONT DES PUITS SANS FOND,DANS"
1090 PRINT "     LESQUELS VOUS TOMBEZ (ET PERDEZ!) SI VOUS Y ALLEZ"
1100 PRINT "CHAUVE-SOURIS GEANTES-DEUX AUTRES CHAMBRES ABBRITENT CES "
1110 PRINT "     ANIMAUX.SI VOUS Y ALLEZ,UNE D'ENTRE ELLES VOUS PREND ET";
1115 PRINT " VOUS EMMENE"
1120 PRINT "     DANS UNE CHAMBRE AU HASARD.(CE QUI PEUT ETRE PROBLEMATIQUE)"
1130 PRINT
1140 PRINT "     WUMPUS:"
1150 PRINT "   LE WUMPUS N'EST PAS GENE PAR LES HASARDS (IL A DES PIEDS "
1160 PRINT "VENTOUSE ET EST TROP GROS POUR LES CHAUVE-SOURIS).EN GENERAL"
1170 PRINT "IL DORT.DEUX CHOSES LE REVEILLE:VOTRE ENTREE DANS SA "
1180 PRINT "CHAMBRE OU VOTRE TIR DE FLECHE."
1190 PRINT "   S'IL SE REVEILLE,IL BOUGE (P=,75) D'UNE CHAMBRE"
1200 PRINT "OU RESTE TRANQUILLE (P=,25).ENSUITE,S'IL EST LA OU VOUS"
1210 PRINT "ETES,IL VOUS AVALE (ET VOUS PERDEZ!)"
1220 GOSUB 50000
1230 PRINT "     VOUS:"
1240 PRINT "A CHAQUE TOUR,VOUS POUVEZ BOUGER OU TIRER UNE FLECHE COURBE"
1250 PRINT:PRINT "     MOUVEMENT:VOUS POUVEZ ALLER A UNE CHAMBRE (PAR LE TUNNEL)"
1260 PRINT "     FLECHES:VOUS EN AVEZ 5.VOUS PERDEZ QUAND VOUS N'EN AVEZ PLUS."
1270 PRINT "     CHACUNE PEUT ALLER DE 1 A 5 CHAMBRES.VOUS VISEZ EN DONNANT";
1275 PRINT "A L'ORDINATEUR"
1280 PRINT "   LES CHAMBRES DANS LESQUELLES VOUS VOULEZ QUE LA FLECHE AILLE"
1290 PRINT "     SI LA FLECHE NE PEUT Y ALLER (I.E.,PAS DE TUNNEL) ELLE ";
1295 PRINT "BOUGE AU HASARD"
1310 PRINT "       SI LA FLECHE TOUCHE LE WUMPUS,VOUS GAGNEZ."
1320 PRINT "       SI ELLE VOUS TOUCHE,VOUS PERDEZ."
1330 PRINT
1340 PRINT "     MISE EN GARDE:"
1350 PRINT "       QUAND VOUS ETES DANS LA CHAMBRE CONTIGUE DE CELLE DU"
1360 PRINT "     WUMPUS OU D'UN PIEGE,L'ORDINATEUR VOUS DIT:":PRINT
1370 PRINT "WUMPUS-   'CA SENT LE WUMPUS'"
1380 PRINT "CHAUVE-SOURIS-   'CHAUVE-SOURIS TOUT PRES'"
1390 PRINT "PUIT  -  'JE SENS UN COURANT D'AIR'"
1400 PRINT
1405 GOSUB 50000
1410 RETURN
2000 REM- IMPRESSION DES MISE EN GARDE (LIEU ET HASARD)
2010 PRINT
2020 FOR J= 2 TO 6
2030 FOR K=1 TO 3
2040 IF S(L(1),K)<>L(J) THEN 2110
2050 ON J-1 GOTO 2060,2080,2080,2100,2100
2060 PRINT "CA SENT LE WUMPUS!"
2070 GOTO 2110
2080 PRINT "JE SENS UN COURANT D'AIR!"
2090 GOTO 2110
2100 PRINT "CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!"
2110 NEXT K
2120 NEXT J
2130 PRINT "VOUS ETES DANS LA CHAMBRE ";L(1)
2140 PRINT "DES TUNNELS MENENT A ";S(L,1);S(L,2);S(L,3)
2150 PRINT
2160 RETURN
2500 REM- CHOIX DES OPTIONS
2510 PRINT "BOUGER OU TIRER (B-T)";
2520 INPUT I$
2530 IF I$ <> "T" THEN 2560
2540 O=1
2550 RETURN
2560 IF I$ <> "B" THEN 2510
2570 O=2
2580 RETURN
3000 REM- SOUS-PROGRAMME DES FLECHES
3010 F=0
3020 REM- CHEMIN DES FLECHES
3030 L=L(1)
3040 PRINT "NO. DES CHAMBRES (1-5)";
3050 INPUT J9
3060 IF J9<1 OR J9>5 THEN 3040
3070 FOR K=1 TO J9
3080 PRINT "CHAMBRE £";
3090 INPUT P(K)
3095 IF K <= 2 THEN 3115
3100 IF P(K) <> P(K-2) THEN 3115
3105 PRINT "LES FLECHES NE SONT PAS SI COURBEES - ESSAYEZ UNE AUTRE CHAMBRE"
3110 GOTO 3080
3115 NEXT K
3120 REM- TIR DES FLECHES
3140 FOR K=1 TO J9
3150 FOR K1=1 TO 3
3160 IF S(L,K1)=P(K) THEN 3295
3170 NEXT K1
3180 REM- PAS DE TUNNELS POUR LES FLECHES
3190 L=S(L,FNB(1))
3200 GOTO 3300
3210 NEXT K
3220 PRINT "RATE"
3225 L=L(1)
3230 REM- MOUVEMENT DU WUMPUS
3240 GOSUB 3370
3250 REM-VERIFICATION AMNO
3255 A=A-1
3260 IF A>0 THEN 3280
3270 F=-1
3280 RETURN
3290 REM- VOIR SI LA FLECHE EST A L(1) OU L(2)
3295 L=P(K)
3300 IF L <> L(2) THEN 3340
3310 PRINT "AHA! VOUS AVEZ EU LE WUMPUS!"
3320 F=1
3330 RETURN
3340 IF L <> L(1) THEN 3210
3350 PRINT "OUCH! LA FLECHE VOUS A EU !"
3360 GOTO 3270
3370 REM- SOUS-PROGRAMME DE MOUVEMENT DU WUMPUS
3380 K=FNC(0)
3390 IF K=4 THEN 3410
3400 L(2)=S(L(2),K)
3410 IF L(2) <> L THEN 3440
3420 PRINT "TSK TSK TSK - LE WUMPUS VOUS A EU!"
3430 F=-1
3440 RETURN
4000 REM- SOUS-PROGRAMME DE MOUVEMENT
4010 F=0
4020 PRINT "OU ALLER";
4030 INPUT L
4040 IF L<1 OR L>20 THEN 4020
4050 FOR K=1 TO 3
4060 REM- VERIFICATION DE LA LEGALITE DU MOUVEMENT
4070 IF S(L(1),K)=L THEN 4130
4080 NEXT K
4090 IF L=L(1) THEN 4130
4100 PRINT "PAS POSSIBLE -";
4110 GOTO 4020
4120 REM- VERIFICATION DES PIEGES
4130 L(1)=L
4140 REM- WUMPUS
4150 IF L <> L(2) THEN 4220
4160 PRINT "... OOPS! VOUS AVEZ HEURTE UN WUMPUS!"
4170 REM- MOUVEMENT DU WUMPUS
4180 GOSUB 3380
4190 IF F=0 THEN 4220
4200 RETURN
4210 REM- PUIT
4220 IF L <> L(3) AND L <> L(4) THEN 4270
4230 PRINT "YYYIIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUIT""
4240 F=-1
4250 RETURN
4260 REM- CHAUVE-SOURIS
4270 IF L <> L(5) AND L <> L(6) THEN 4310
4280 PRINT "ZAP--LA CHAUVE-SOURIS VOUS A SAISI!VOUS ETES AILLEURS!"
4290 L=FNA(1)
4300 GOTO 4130
4310 RETURN
5000 END
50000 PRINT:LINE INPUT "RENTRER 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
50010 PRINT CHR$(26)
50020 RETURN
```

Wumpus 2

Gasp !!! Le pauvre chasseur de Wumpus, pâlot après 50 jours d'errance dans les cavernes du « Terminal », fatigué et ayant épuisé toutes ses flèches... (Le terminal gémit et grogne devant l'étudiant endormi. Les cartes jonchent le sol, recouvertes de cercles et d'entiers. Les doigts calleux, le joueur acharné lève au ciel ses yeux injectés de sang et implore : « comment puis-je m'en sortir ? »)

Je craignais que le dodécaèdre ne devienne lassant après des milliers d'essais, aussi ai-je conçu Wumpus 2 pour vous servir. Les esprits mathématiques auront remarqué qu'il existe un grand nombre de chemins pour joindre deux cavernes reliées par trois tunnels chacune. Quelques-uns de ces modèles sont topologiquement intéressants...

Wumpus 2 est semblable à l'ancien Wumpus sur différents points. Il vous laisse en particulier la liberté d'une conception personnelle. Au fur et à mesure que vous avancez dans le souterrain, vous vous apercevez que ce jeu diffère de Wumpus 1 en difficulté et stratégie. Voici une description des différentes figures du Wumpus 2.

FIGURE 0 (Dodécaèdre)
C'est le Wumpus 1 que vous connaissez bien.

FIGURE 1 (Bande de Mobius)
Bien que ma première idée fût topologique, celle-ci, la bande de Mobius, est une merveille de topologie. Prenez une bande de papier, faites-lui exécuter un demi-tour, et joignez les deux bouts en une boucle. Le résultat a un seul côté et un seul bord. (Si vous ne le croyez pas, parcourez-le à l'aide d'un stylo.)

Un joueur averti remarquera que l'emplacement des gouffres influence le jeu. Si vous vous trouvez devant deux gouffres (environ 5 % des jeux sont dans ce cas), rebroussez chemin, cela vaut parfois mieux. Faire le tour de cette figure est une solution plus lente que pour le dodécaèdre, mais la recherche en est plus aisée.

FIGURE 2 (Anneau de Beads)
Reportez-vous au diagramme. Ici, l'emplacement des gouffres rend souvent inaccessibles quelques parties du souterrain, sauf peut-être si vous vous déplacez en chauve-souris géante. (Voyez-vous pourquoi ?) Ce jeu est frustrant jusqu'au moment où vous prenez la peine de dessiner une carte de référence; sinon, vous revenez sans cesse au point de départ. (Regardez sur le diagramme comment il peut en être ainsi.)

FIGURE 3 (Réseau ensorcelé)
Voici mon essai d'un tore (ou beignet). Essayez de visualiser un filet hexagonal comme une ruche ou bien un parquet, et étalez-le sur un beignet, vous aurez alors réussi. La figure essaye de le montrer, mais si vous préférez, imaginez-le comme une quelconque molécule compliquée. Le mode de jeu est très semblable à celui du dodécaèdre.

FIGURE 4 (Dendrite)
Jusqu'à maintenant, chaque tunnel menait à une autre grotte, et un seul tunnel reliait deux cavernes différentes. Mais il n'y a pas de raison pour en faire une règle générale. Ce schéma et le suivant illustrent deux possibilités. La dendrite est un modèle à ramifications comme un arbre ou une plante. Au bout de chaque branche, des « feuilles », ou grottes, mènent soit à elles-mêmes, soit à différents tunnels. Ce souterrain est particulièrement susceptible d'être fendu par des gouffres, ou bien de vous coincer près d'un Wumpus. Un fait amusant est que vous ne savez souvent exactement où se trouve le Wumpus que lorsque vous êtes à côté.

FIGURE 5 (Rues à sens unique)
C'est l'exemple extrême où tous les tunnels sont à sens unique. Vous avez l'impression de circuler dans Los Angeles — où il est très difficile de se rendre à la maison voisine. Si vous dépassez l'endroit, vous devez refaire un tour complet, comme si vous manquiez une sortie d'autoroute.

FIGURE 6 (A vous la plume)
Dessinez vous-même votre carte des grottes, chacune d'entre elles étant reliée à trois (exactement trois) grottes, différentes ou non. Puis, l'ordinateur vous demande les numéros des tunnels pour chacune des vingt grottes du Wumpus. J'aimerais connaître vos réactions, vos préférés, et ceux que vous trouvez les plus frustrants.

FIN
Dans tous les cas, Wumpus est à l'origine de nombreuses versions et prolifère dans le domaine des jeux informatiques. A mon avis, l'âme du jeu réside dans l'idée et l'amusement plutôt que dans le programme. Je pense que tous les jeux dignes de ce nom attirent assez les programmeurs pour que, à partir de l'idée seule, ils conçoivent eux-mêmes. J'encourage les personnes qui écrivent des jeux à prendre en compte l'art et l'esthétique de leur jeu avant d'écrire une ligne de programme.

Wumpus 2 et sa description sont de Gregory Yob. Ils parurent dans *Creative Computing* en janv.-févr. 1976, et le jeu parut dans « People's Computer Co. ».

LES FIGURES DE WUMPUS 2

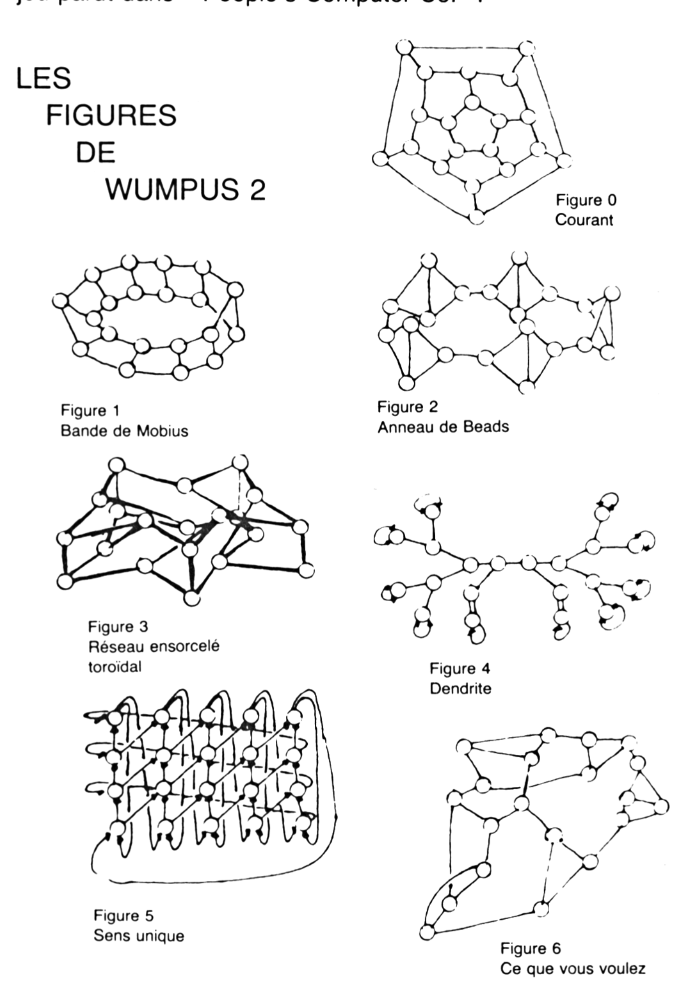


Figure 0
Courant

Figure 1
Bande de Mobius

Figure 2
Anneau de Beads

Figure 3
Réseau ensorcelé toroïdal

Figure 4
Dendrite

Figure 5
Sens unique

Figure 6
Ce que vous voulez

```
RUN

                    WUMPUS 2
               CREATIVE COMPUTING
             MORRISTOWN  NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES  INSTRUCTIONS ?? OUI

                BIENVENUE CHEZ WUMPUS II
CETTE VERSION POSSEDE LES MEMES REGLES QUE 'LA CHASSE AU WUMPUS'.
VOUS AVEZ EN PLUS LE CHOIX DES CAVERNES OU JOUER.
CERTAINES CAVERNES SONT PLUS FACILES QUE D'AUTRES. TOUTES ONT 20
SALLES ET IL Y A 3 TUNNELS QUI PARTENT DE CHAQUE SALLE.

VOICI LES CAVERNES DISPONIBLES:
  0  -  DODECAEDRE:  LES SALLES DE CES CAVERNES SONT SUR UN
        POLYHEDRE A 12 FACES PENTAGONALES.
        LES SALLES SONT SUR LES COINS DES PENTAGONES.
        DE CHACUNE PARTENT 3 TUNNELS QUI VONT A 3 AUTRES SALLES

  1  -  ANNEAU DE MOBIUS:  CES CAVERNES FONT DEUX SALLES
        DE LARGE ET IL Y A 10 SALLES SUR LE POURTOUR.
        (COMME UNE CEINTURE).VOUS REMARQUEREZ QU'IL Y A
        UNE DEMI BOUCLE QUELQUE PART.

  2  -  COLLIER DE PERLES: CINQ PERLES EN CERCLE.
        CHAQUE PERLE EST UNE ETOILE AVEC UNE BARRE
        VERTICALE. LES COTES DROITS ET GAUCHES DONNENT
        SUR LES PERLES VOISINES.(CELUI CI EST DIFFICILE).

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

  3  -  RESEAU HEXAGONAL: IMAGINEZ UNE SURFACE PAVEE D'HEXAGONES.
        PRENEZ UN RECTANGLE DE 20 POINTS (INTERSECTIONS)
        (4X4).JOIGNEZ LES BORDS DROITS ET GAUCHES POUR FAIRE UN
        CYLINDRE.JOIGNEZ ENSUITE LE HAUT ET LE BAS POUR FAIRE UN
        TORE .
        JE VOUS SOUHAITE BIEN DU PLAISIR A IMAGINER CELUI-LA!!

LES CAVERNES 1-3 SONT REGULIERE EN CE SENS QUE CHAQUE SALLE
DONNE SUR TROIS AUTRES SALLES ET LE TUNNELS PERMETTENT
D'ALLER DANS LES DEUX SENS. EN VOICI DE PLUS IRREGULIERES

  4  -  DENDRITE DEGENEREE:  RETIREZ UNE PLANTE DU SOL
        LES RACINES ET LES BRANCHES FORMENT UNE
        DENDRITE - I.E., IL N'Y A PAS DE BOUCLES.
        DEGENEREE SIGNIFIE A) DES SALLES SONT RELIEES A
        ELLES MEMES ET B) CERTAINES SALLES ONT PLUS D'UN
        TUNNEL VERS UNE MEME PIECE, I.E. , 12 A DEUX
        TUNNELS VERS 13.

  5  -  RESEAU A SENS UNIQUE:   ICI, LES TUNNELS SONT
        A SENS UNIQUE. POUR REVENIR, VOUS DEVEZ FAIRE LE TOUR
        DES CAVERNES (A PEU PRES CINQ MOUVEMENTS ).

ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER.

  6  -  CREEZ VOTRE PROPRE CAVERNE:  L'ORDINATEUR VA DEMANDER
         LES SALLES ATTENANTES A CHAQUE SALLE DE LA CAVERNE

           PAR EXEMPLE:
           SALLE #1     ? 2,3,4        -REPONDRE 2,3,4
           SIGNIFIE QUE LA SALLE 1 A DES TUNNELS ALLANT
           VERS LES SALLES 2, 3, & 4.




 *** BONNE CHASSE! ***

 CAVERNE # (0-6) ? 4

 *** CHASSEZ LE WUMPUS ***


 VOUS ETES EN SALLE 10 -- LES TUNNELS MENENT EN 9  11  10

 TIR OU DEPLACEMENT ? T

 NUMERO DES SALLES ? 1

 SALLE #? 9


 MANQUE!
 TIR OU DEPLACEMENT ? D

 OU ALLER ? 9


 CA SENT LE WUMPUS !
 VOUS ETES EN SALLE 9 -- LES TUNNELS MENENT EN 8  10  7

 TIR OU DEPLACEMENT ? T

 NUMERO DES SALLES ? 3

 SALLE #? 8

 SALLE #? 10

 SALLE #? 7

AHA! VOUS AVEZ EU LE WUMPUS! IL ETAIT EN SALLE 8
HEE HEE HEE - LE WUMPUS VOUS AURA LA PROCHAINE FOIS!!
ENCORE UNE FOIS? OUI

MEME CONSTRUCTION ? OUI

*** CHASSEZ LE WUMPUS ***

VOUS ETES EN SALLE 10 -- LES TUNNELS MENENT EN 9  11  10

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 9

CA SENT LE WUMPUS !
VOUS ETES EN SALLE 9 -- LES TUNNELS MENENT EN 8  10  7

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 10

VOUS ETES EN SALLE 10 -- LES TUNNELS MENENT EN 9  11  10

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 11

VOUS ETES EN SALLE 11 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  14  12

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 13

VOUS ETES EN SALLE 13 -- LES TUNNELS MENENT EN 12  12  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 12

VOUS ETES EN SALLE 12 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  13  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 13

VOUS ETES EN SALLE 13 -- LES TUNNELS MENENT EN 12  12  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 12

VOUS ETES EN SALLE 12 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  13  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 11

VOUS ETES EN SALLE 11 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  14  12

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 14

IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES EN SALLE 14 -- LES TUNNELS MENENT EN 15  16  14

TIR OU DEPLACEMENT ? T

NUMERO DES SALLES ? 3

SALLE #? 15

SALLE #? 16

SALLE #? 14


MANQUE!
TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 15

ZAP--PRIS PAR UNE CHAUVE-SOURIS! VOUS VOILA DANS L'AU DELA

VOUS ETES EN SALLE 18 -- LES TUNNELS MENENT EN 18  18  16

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 18

VOUS ETES EN SALLE 18 -- LES TUNNELS MENENT EN 18  18  16

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 16
```

```
JE SENS UN COURANT D'AIR!
JE SENS UN COURANT D'AIR!
IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES EN SALLE 16 -- LES TUNNELS MENENT EN 19  20  15

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 15

ZAP--PRIS PAR UNE CHAUVE-SOURIS! VOUS VOILA DANS L'AU DELA

IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES EN SALLE 14 -- LES TUNNELS MENENT EN 15  16  14

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 15

ZAP--PRIS PAR UNE CHAUVE-SOURIS! VOUS VOILA DANS L'AU DELA

VOUS ETES EN SALLE 12 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  13  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 14

IMPOSSIBLE - ? 13
OU ALLER ? 13


VOUS ETES EN SALLE 13 -- LES TUNNELS MENENT EN 12  12  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 11


VOUS ETES EN SALLE 11 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  14  12

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 12


VOUS ETES EN SALLE 12 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  13  11

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 11


VOUS ETES EN SALLE 11 -- LES TUNNELS MENENT EN 13  14  12

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 14


IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES EN SALLE 14 -- LES TUNNELS MENENT EN 15  16  14

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 16


JE SENTS UN COURANT D'AIR!
JE SENS UN COURANT D'AIR!
IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!
VOUS ETES EN SALLE 16 -- LES TUNNELS MENENT EN 19  20  15

TIR OU DEPLACEMENT ? D

OU ALLER ? 20

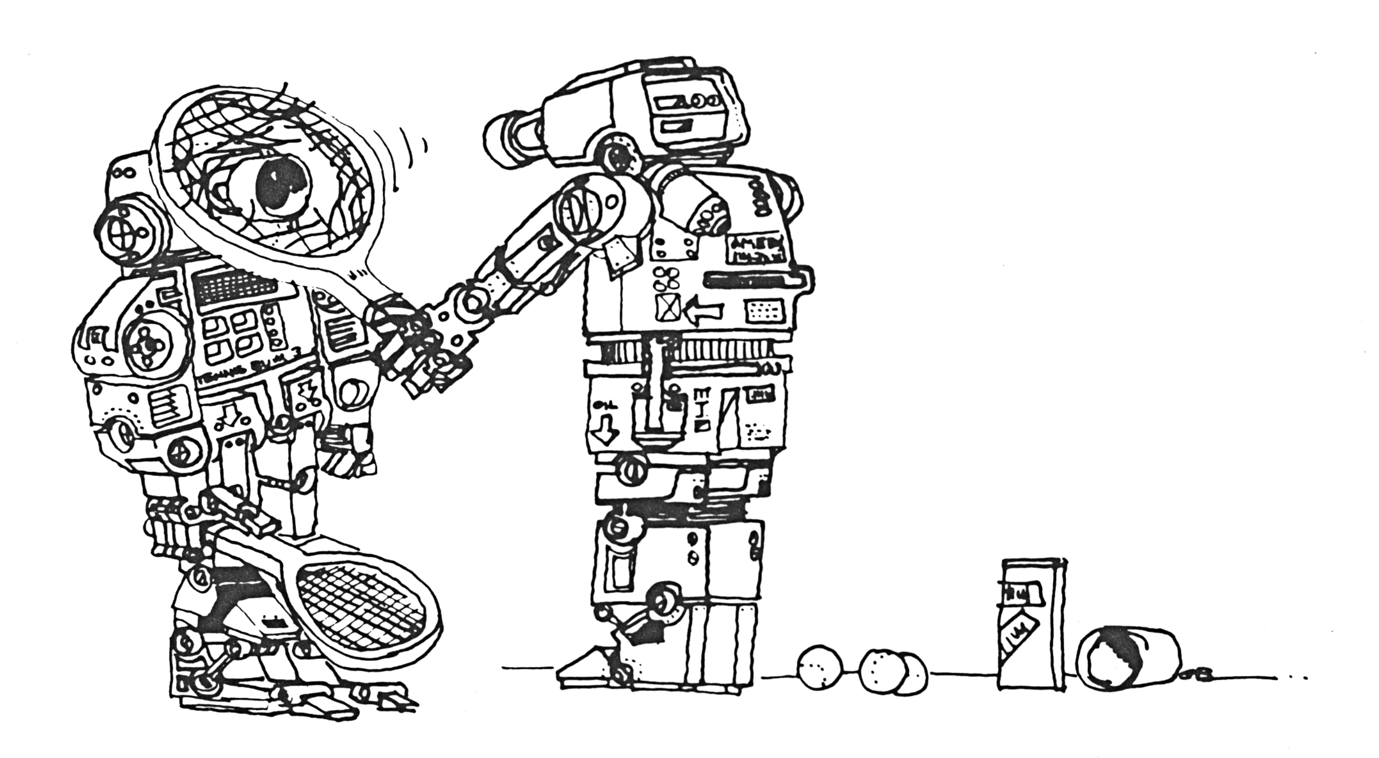
YYYIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUITS!
HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!
ENCORE UNE FOIS? NON


Ok



LIST
1 PRINT CHR$(26):
3 PRINT TAB(25);"WUMPUS 2"
4 PRINT TAB(20);"CREATIVE COMPUTING"
5 PRINT TAB(18);"MORRISTOWN  NEW JERSEY"
7 PRINT
10 PRINT
15 PRINT
20 REM- WUMPUS VERSION 2
30 DIM S(20,3)
40 DIM L(6),M(6),P(5)
50 PRINT "VOULEZ VOUS LES  INSTRUCTIONS ?";
60 INPUT I$
70 PRINT
80 IF LEFT$(I$,1) <> "O" THEN 130
100 GOSUB 700
110 REM- CHOISIR ET INITIALISER LA CAVERNE
130 GOSUB 2530
140 DEF FNA(X)=INT(20*RND(1))+1
150 DEF FNB(X)=INT(3*RND(1))+1
160 DEF FNC(X)=INT(4*RND(1))+1
170 REM LOCALISER LES OBJETS DU TABLEAU L
180 REM 1-VOUS, 2-WUMPUS, 3&4-PUITS, 5&6-CHAUVE-SOURIS
210 FOR J=1 TO 6
220 L(J)=FNA(0)
230 M(J)=L(J)
240 NEXT J
250 REM VERIFICATION DES CROISEMENTS (IE L(1)=L(2) ETC)
260 FOR J=1 TO 6
270 FOR K=J TO 6
280 IF J=K THEN 300
290 IF L(J)=L(K) THEN 210
300 NEXT K
310 NEXT J
320 REM SET # ARROWS
330 A=5
340 L=L(1)
350 REM- ENVOI DU JEU
360 PRINT:PRINT "*** CHASSEZ LE WUMPUS ***":PRINT
370 REM- HASARD : PIEGES & LOCALISATION
380 GOSUB 1230
390 REM BOUGER OU TIRER
400 GOSUB 1400
410 ON O GOTO 430,470
420 REM TIR
430 GOSUB 1550
440 IF F=0 THEN 400
450 GOTO 490
460 REM MOUVEMENT
470 GOSUB 2150
480 IF F=0 THEN 380
490 IF F > 0 THEN 540
500 REM PERDU
510 PRINT "HA HA HA - VOUS AVEZ PERDU!"
520 GOTO 550
530 REM GAGNER
540 PRINT "HEE HEE HEE - LE WUMPUS VOUS AURA LA PROCHAINE FOIS!!"
550 FOR J=1 TO 6
560 L(J)=M(J)
570 NEXT J
580 PRINT "ENCORE UNE FOIS";
590 INPUT I$
595 PRINT
600 PRINT
620 IF LEFT$(I$,1) <> "O" THEN 3310
640 PRINT "MEME CONSTRUCTION ";
650 INPUT I$
660 PRINT
670 IF LEFT$(I$,1) <> "O" THEN 130
680 GOTO 330
700 REM- INSTRUCTIONS
710 PRINT CHR$(26);TAB(20);"BIENVENUE CHEZ WUMPUS II"
720 PRINT "CETTE VERSION POSSEDE LES MEMES REGLES QUE 'LA CHASSE AU WUMPUS'."
730 PRINT "VOUS AVEZ EN PLUS LE CHOIX DES CAVERNES OU JOUER."
740 PRINT "CERTAINES CAVERNES SONT PLUS FACILES QUE D'AUTRES. TOUTES ONT 20"
750 PRINT "SALLES ET IL Y A 3 TUNNELS QUI PARTENT DE CHAQUE SALLE."
755 PRINT
760 PRINT "VOICI LES CAVERNES DISPONIBLES:"
770 PRINT "  0  -  DODECAEDRE:  LES SALLES DE CES CAVERNES SONT SUR UN"
780 PRINT "         POLYHEDRE A 12 FACES PENTAGONALES."
790 PRINT "         LES SALLES SONT SUR LES COINS DES PENTAGONES."
800 PRINT "         DE CHACUNE PARTENT 3 TUNNELS QUI VONT A 3 AUTRES SALLES"
805 PRINT
810 PRINT "  1  -  ANNEAU DE MOBIUS:  CES CAVERNES FONT DEUX SALLES"
820 PRINT "         DE LARGE ET IL Y A 10 SALLES SUR LE POURTOUR."
830 PRINT "         (COMME UNE CEINTURE).VOUS REMARQUEREZ QU'IL Y A"
840 PRINT "         UNE DEMI BOUCLE QUELQUE PART."
850 PRINT
860 PRINT "  2  -  COLLIER DE PERLES: CINQ PERLES EN CERCLE."
870 PRINT "         CHAQUE PERLE EST UNE ETOILE AVEC UNE BARRE"
880 PRINT "         VERTICALE. LES COTES DROITS ET GAUCHES DONNENT"
890 PRINT "         SUR LES PERLES VOISINES.(CELUI CI EST DIFFICILE)."
910 GOSUB 5000
920 PRINT "  3  -  RESEAU HEXAGONAL: IMAGINEZ UNE SURFACE PAVEE D'HEXAGONES.'
930 PRINT "         PRENEZ UN RECTANGLE DE 20 POINTS (INTERSECTIONS)"
940 PRINT "         (4X4).JOIGNEZ LES BORDS DROITS ET GAUCHES POUR FAIRE UN"
950 PRINT "         CYLINDRE.JOIGNEZ ENSUITE LE HAUT ET LE BAS POUR FAIRE UN '
960 PRINT "         TORE ."
970 PRINT "         JE VOUS SOUHAITE BIEN DU PLAISIR A IMAGINER CELUI-LA!!"
980 PRINT
990 PRINT "LES CAVERNES 1-3 SONT REGULIERE EN CE SENS QUE CHAQUE SALLE"
1000 PRINT "DONNE SUR TROIS AUTRES SALLES ET LE TUNNELS PERMETTENT"
1010 PRINT "D'ALLER DANS LES DEUX SENS. EN VOICI DE PLUS IRREGULIERES"
1020 PRINT
1030 PRINT "  4  -  DENDRITE DEGENEREE:  RETIREZ UNE PLANTE DU SOL"
1040 PRINT "         LES RACINES ET LES BRANCHES FORMENT UNE"
1050 PRINT "         DENDRITE - I.E., IL N'Y A PAS DE BOUCLES."
1060 PRINT "         DEGENEREE SIGNIFIE A) DES SALLES SONT RELIEES A"
1070 PRINT "         ELLES MEMES ET B) CERTAINES SALLES ONT PLUS D'UN"
1080 PRINT "         TUNNEL VERS UNE MEME PIECE, I.E. , 12 A DEUX"
1090 PRINT "         TUNNELS VERS 13."
1100 PRINT
1110 PRINT "  5  -  RESEAU A SENS UNIQUE:   ICI, LES TUNNELS SONT"
1120 PRINT "         A SENS UNIQUE. POUR REVENIR, VOUS DEVEZ FAIRE LE TOUR"
1130 PRINT "         DES CAVERNES (A PEU PRES CINQ MOUVEMENTS )."
1140 GOSUB 5000
1160 PRINT "  6  -  CREEZ VOTRE PROPRE CAVERNE:  L'ORDINATEUR VA DEMANDER"
1170 PRINT "          LES SALLES ATTENANTES A CHAQUE SALLE DE LA CAVERNE"
1175 PRINT
1180 PRINT "          PAR EXEMPLE:"
1190 PRINT "          SALLE #1    ? 2,3,4       -REPONDRE 2,3,4 "
1200 PRINT "          SIGNIFIE  QUE LA SALLE 1 A DES TUNNELS ALLANT"
1210 PRINT "          VERS LES SALLES 2, 3, & 4."
1215 PRINT:PRINT
1220 PRINT "*** BONNE CHASSE! ***":PRINT"
1225 RETURN
1230 REM
1240 PRINT
1250 FOR J=2 TO 6
1260 FOR K=1 TO 3
1270 IF S(L(1),K) <> L(J) THEN 1340
1280 ON J-1 GOTO 1290,1310,1310,1330,1330
1290 PRINT "CA SENT LE WUMPUS !"
1300 GOTO 1340
1310 PRINT "JE SENS UN COURANT D'AIR!"
1320 GOTO 1340
```

```
1330 PRINT "IL Y A DES CHAUVE-SOURIS TOUT PRES!"
1340 NEXT K
1350 NEXT J
1360 PRINT "VOUS ETES EN SALLE";L(1);
1370 PRINT "-- LES TUNNELS MENENT EN";S(L,1);S(L,2);S(L,3)
1380 PRINT
1390 RETURN
1400 REM- CHOIX D'UNE OPTION
1410 GOTO 1450
1420 PRINT "ERREUR   ";
1430 INPUT Z9
1440 PRINT "";
1450 PRINT "TIR OU DEPLACEMENT ";
1460 INPUT I$
1470 PRINT
1490 IF LEFT$(I$,1) <> "T" THEN 1520
1500 O=1
1510 RETURN
1520 IF LEFT$(I$,1) <> "D" THEN 1420
1530 O=2
1540 RETURN
1550 REM- SOUS-PROGRAMME DES FLECHES
1560 F=0
1570 REM- TRAJECTOIRE D'UNE FLECHE
1590 GOTO 1630
1600 PRINT "ERREUR   ";
1610 INPUT Z9
1620 PRINT "";
1630 PRINT "NUMERO DES SALLES ";
1640 INPUT J9
1650 PRINT
1670 IF J9 < 1 OR J9 > 5 OR INT(J9) <> ABS(J9) THEN 1600
1680 FOR K=1 TO J9
1690 PRINT "SALLE #";
1700 INPUT P(K)
1710 PRINT
1730 IF P(K) > 0 AND P(K) < 21 AND INT(P(K))=ABS(P(K)) THEN 1780
1740 PRINT "ERREUR  ";
1750 INPUT Z9
1760 PRINT "";
1770 GOTO 1690
1780 NEXT K
1790 PRINT
1800 REM -  TIR DE FLECHE
1810 A=A-J9
1820 A9=L(1)
1830 FOR K=1 TO J9
1840 FOR K1=1 TO 3
1850 IF S(A9,K1)=P(K) THEN 1990
1860 NEXT K1
1870 REM-    NO DU TUNNEL POUR LA FLECHE
1880 A9=S(A9,FNB(1))
1890 GOTO 2000
1900 NEXT K
1910 PRINT "MANQUE!"
1920 REM -  MOUVEMENT WUMPUS
1930 GOSUB 2070
1940 REM -  VERIFICATION D'AMMO
1950 IF A > 0 THEN 1970
1955 PRINT "VOUS AVEZ TIRE TOUTES VOS FLECHES."
1960 F=-1
1970 RETURN
1980 REM -  VOIR SI LA FLECHE EST EN L[1] OU L[2]
1990 A9=P(K)
2000 IF A9 <> L(2) THEN 2040
2010 PRINT "AHA! VOUS AVEZ EU LE WUMPUS! IL ETAIT EN SALLE";L(2)
2020 F=1
2030 RETURN
2040 IF A9 <> L(1) THEN 1900
2050 PRINT "OUCH! VOUS ETES TOUCHE PAR UNE FLECHE!"
2060 GOTO 1960
2070 REM -  SOUS-PROGRAMME DE DEPLACEMENT DU WUMPUS
2080 K=FNC(0)
2090 IF K=4 THEN 2140
2100 L(2)=S(L(2),K)
2110 IF L(2) <> L THEN 2140
2120 PRINT "TSK TSK TSK- LE WUMPUS VOUS A EU!"
2130 F=-1
2140 RETURN
2150 REM -  SOUS-PROGRAMME DE DEPLACEMENT
2160 F=0
2170 GOTO 2210
2180 PRINT "ERREUR   ";
2190 INPUT Z9
2200 PRINT "";
2210 PRINT "OU ALLER ";
2220 INPUT L
2230 PRINT
2240 IF L < 1 OR L > 20 OR ABS(L) <> INT(L) THEN 2180
2250 FOR K=1 TO 3
2260 REM -  VERIFICATION DE LA LEGALITE D'UN MOUVEMENT
2270 IF S(L(1),K)=L THEN 2350
2280 NEXT K
2290 IF L=L(1) THEN 2350
2300 PRINT "IMPOSSIBLE - ";
2310 INPUT Z9
2320 PRINT "";
2330 GOTO 2210
2340 REM -  VERIFICATION DES PIEGES
2350 L(1)=L
2360 REM -  WUMPUS
2370 IF L <> L(2) THEN 2430
2380 PRINT "... OOPS! VOUS AVEZ HEURTE UN WUMPUS!"
2390 REM -   MOUVEMENT D'UN WUMPUS
2400 GOSUB 2080
2410 IF F=0 THEN 2430
2420 REM -  PUITS
2430 IF L <> L(3) AND L <> L(4) THEN 2480
2440 PRINT "YYYIIIEEEE . . . VOUS TOMBEZ DANS UN PUITS!"
2450 F=-1
2460 RETURN
2470 REM -  CHAUVE-SOURIS
2480 IF L <> L(5) AND L <> L(6) THEN 2520
2490 PRINT "ZAP--PRIS PAR UNE CHAUVE-SOURIS! VOUS VOILA DANS L'AU DELA"
2500 L=FNA(1)
2510 GOTO 2350
2520 RETURN
2530 REM -  CHOIX D'UNE CAVERNE
2540 GOTO 2580
2550 PRINT "ERREUR   ";
2560 INPUT Z9
2570 PRINT "";
2580 PRINT "CAVERNE # (0-6) ";
2585 RESTORE
2590 INPUT N
2600 PRINT
2620 IF N<0 OR N>6 OR INT(N) <> ABS(N) THEN 2550
2630 ON N+1 GOSUB 2750,2730,2810,2890,2970,3050,3130
2640 RETURN
2650 REM -  DODECAEDRE
2670 DATA 2,5,8,1,3,10,2,4,12,3,5,14,1,4,6
2680 DATA 5,7,15,6,8,17,1,7,9,8,10,18,2,9,11
2690 DATA 10,12,19,3,11,13,12,14,20,4,13,15,6,4,16
2700 DATA 15,17,20,7,16,18,9,17,19,11,18,20,1316,19
2710 GOSUB 3240
2720 RETURN
2730 REM -  ANNEAU DE MOBIUS
2735 FOR B1=1 TO 1
2737 FOR B2=1 TO 60
2740 READ B0
2742 NEXT B2
2744 NEXT B1
2750 DATA 20,2,3,19,1,4,1,4,5,2,3,6,3,6,7
2760 DATA 4,5,8,5,8,9,6,7,10,7,10,11,8,9,12
2770 DATA 9,12,13,10,11,14,11,14,15,12,13,16,12,16,17
2780 DATA 14,15,18,15,18,19,16,17,20,2,17,20,1,18,19
2790 GOSUB 3240
2800 RETURN
2810 REM -  COLLIER DE PERLES
2815 FOR B1=1 TO 2
2817 FOR B2=1 TO 60
2820 READ B0
2822 NEXT B2
2824 NEXT B1
2830 DATA 2,3,20,1,3,4,1,2,4,2,3,5,4,6,7
2840 DATA 5,7,8,5,6,8,6,7,9,8,10,11,9,11,12
2850 DATA 9,10,12,10,11,13,12,14,15,13,15,16,13,14,16
2860 DATA 14,15,17,16,18,19,17,19,20,17,18,20,1,18,19
2870 GOSUB 3240
2880 RETURN
2890 REM -  RESEAU D'HEXAGONES EN TORE
2895 FOR B1=1 TO 3
2897 FOR B2=1 TO 60
2900 READ B0
2902 NEXT B2
2904 NEXT B1
2910 DATA 6,10,16,6,7,17,7,8,18,8,9,19,9,10,20
2920 DATA 1,2,15,2,3,11,3,4,12,4,5,13,5,6,14
2930 DATA 7,16,20,8,16,17,9,17,18,10,18,19,6,19,20
2940 DATA 1,11,12,2,12,13,3,13,14,4,14,15,5,11,15
2950 GOSUB 3240
2960 RETURN
2970 REM -  DENDRITE DEGENEREE
2975 FOR B1=1 TO 4
2977 FOR B2=1 TO 60
2980 READ B0
2982 NEXT B2
2984 NEXT B1
2990 DATA 1,1,5,2,2,5,3,3,6,4,4,6,1,2,7
3000 DATA 3,4,7,5,6,10,8,9,9,8,8,10,7,9,11
3010 DATA 10,13,14,12,13,13,11,12,12,11,15,16,14,17,18
3020 DATA 14,19,20,15,17,17,15,18,18,16,19,19,16,20,20
3030 GOSUB 3240
3040 RETURN
3050 REM -  RESEAU A SENS UNIQUE
3055 FOR B1=1 TO 5
3057 FOR B2=1 TO 60
3060 READ B0
3062 NEXT B2
3064 NEXT B1
3070 DATA 5,4,8,1,5,6,2,6,7,3,7,8,8,9,12
3080 DATA 5,9,10,6,10,11,7,11,12,12,13,16,9,13,14
3090 DATA 10,14,15,11,15,16,16,17,20,13,17,18,14,18,19
3100 DATA 15,19,20,1,4,20,1,2,17,2,3,18,3,4,19
3110 GOSUB 3240
3120 RETURN
3130 REM -   CHOIX DE VOTRE PROPRE CAVERNE
3140 FOR J=1  TO 20
3150 PRINT "SALLE #";J;
3160 INPUT S(J,1),S(J,2),S(J,3)
3170 FOR K=1 TO 3
3180 IF S(J,K) > 0 AND S(J,K) < 21 AND ABS(S(J,K))=ABS(S(J,K)) THEN 3210
3190 PRINT "***** ERREUR!!!!!"
3200 GOTO 3150
3210 NEXT K
3220 NEXT J
3230 RETURN
3240 REM -  ENTREE DE LA CAVERNE
3250 FOR J=1 TO 20
3260 FOR K=1 TO 3
3270 READ S(J,K)
3280 NEXT K
3290 NEXT J
3300 RETURN
3310 END
5000 PRINT:LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR CONTINUER. ";XX$
5010 PRINT CHR$(26)
5020 RETURN
Ok
```



La bibliothèque SYBEX

INTRODUCTION AU PASCAL, Pierre Le Beux

500 pages, Réf. 222
Un livre complet et progressif pour l'apprentissage du Pascal. Depuis les concepts de base jusqu'aux programmes élaborés et les traitements de fichiers et graphiques.

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE, Pierre Le Beux et Henri Tavernier

550 pages, Réf. 229
Plus de 140 exercices complètement traités : énoncé du problème, algorithmes et commentaires, programmes, exemples d'exécution.

LE GUIDE DU PASCAL, Jacques Tiberghien

450 pages, Réf. 232
Le dictionnaire encyclopédique complet du PASCAL, définissant chaque mot, procédure, fonction des différentes versions du PASCAL.

PROGRAMMES EN PASCAL pour Scientifiques et Ingénieurs, Alan R. Miller

380 pages, Réf. 240
Une présentation complète des algorithmes les plus fréquemment utilisés pour les applications scientifiques et techniques.

JEUX EN PASCAL SUR APPLE, Douglas Hergert et Joseph T. Kalash

380 pages, Réf. 241
Un ensemble des jeux les plus populaires en PASCAL UCSD, invitant le lecteur non seulement à jouer mais à comprendre la manière dont les jeux sont exécutés sur l'ordinateur.

INTRODUCTION AU BASIC, Pierre Le Beux

336 pages, Réf. 216
Une introduction progressive au BASIC, couvrant tous les aspects du langage actuellement disponibles sur microordinateurs et systèmes de temps partagé.

LE BASIC PAR LA PRATIQUE : 60 exercices, Jean-Pierre Lamoitier

250 pages, Réf. 231, 2e édition
Les exercices, complètement traités (énoncé, analyse, solution avec ordinogramme, programme d'application) permettent au lecteur de perfectionner très rapidement ses connaissances en BASIC. Tous les programmes sont en BASIC Microsoft.

AU CŒUR DES JEUX EN BASIC, Richard Mateosian

300 pages, Réf. 233
Enseigne la programmation du Basic par les jeux. Ces jeux sont en Basic Microsoft et peuvent être utilisés sur TRS80, APPLE II et PET/CBM.

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE, Xuan Tung BUI

172 pages, Réf. 235
Ce livre présente toutes les méthodes importantes de gestion en expliquant leur but, leur principe ainsi que leur réalisation en Basic. Il est constitué d'un choix de programmes testés, et prêts à être utilisés pour la décision d'entreprise.

PROGRAMMES EN BASIC pour Scientifiques et Ingénieurs, Alan R. Miller

315 pages, Réf. 259
Second volume de la série SYBEX « Programmes pour Scientifiques et Ingénieurs ». Un jeu complet des algorithmes scientifiques les plus importants, et leur implémentation en BASIC.

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80, Léopold Laurent

T. 1, 208 pages, Réf. 250; T. 2, 304 pages, Réf. 251
Une initiation au langage BASIC et à la programmation comprenant de nombreuses applications pratiques : facturation automatisée, traitement de texte, gestion de fichiers de données...

INTRODUCTION À ADA, Pierre Le Beux

350 pages, Réf. 242
Un ouvrage d'introduction au nouveau langage ADA, destiné aux étudiants, aux professionnels et aux ingénieurs. Ce livre aborde les concepts progressivement et fournit de nombreux exemples de programmes.

VOTRE PREMIER ORDINATEUR, Rodnay Zaks

290 pages, Réf. 226
Une introduction simple et complète aux petits ordinateurs avec leurs périphériques. Ce qu'ils peuvent faire et comment se les procurer.

PROGRAMMATION DU Z80, Rodnay Zaks

600 pages, Réf. 220
Une introduction complète à la programmation en langage assembleur pour le Z80.

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M, Rodnay Zaks

340 pages, Réf. 228
Un guide de référence indispensable sur le CP/M, système d'exploitation standard le plus utilisé sur les microordinateurs.

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE, Hal Glatzer

212 pages, Réf. 243
Ce livre vous apprendra ce que le traitement de texte peut faire pour vous. Quel type de matériel est le meilleur. Comment écrire et éditer avec le traitement de texte.

INTRODUCTION A WORDSTAR, Arthur Naiman

200 pages, Réf. 255
Apprenez facilement à utiliser le WordStar, un programme de traitement de texte hautement performant pour tout utilisateur d'ordinateur.

PROGRAMMATION DU 6502, Rodnay Zaks

300 pages, Réf. 224, 2e édition
La programmation des systèmes basés sur le microprocesseur 6502, des concepts de base aux structures de données les plus avancées.

APPLICATIONS DU 6502, Rodnay Zaks

300 pages, Réf. 219
Techniques d'applications pratiques : le livre des entrées-sorties du 6502.

PROGRAMMATION DU 6800, Daniel Jean David et Rodnay Zaks

380 pages, Réf. 218
Pour apprendre à programmer le 6800, avec de nombreux exercices. Un véritable apprentissage par l'action.

**LEXIQUE INTERNATIONAL MICROPROCESSEURS,
avec dictionnaire abrégé en 10 langues**

192 pages, Réf. 234
Lexique de poche contenant toutes les définitions et les sigles du langage informatique avec, en plus, un dictionnaire abrégé des principaux termes en 10 langues.

**DU COMPOSANT AU SYSTÈME : une introduction aux microprocesseurs,
Rodnay Zaks**

620 pages, Réf. 239
Tous les concepts et techniques liés aux microprocesseurs, depuis les principes de base jusqu'à la programmation. Une introduction simple et complète.

TECHNIQUES D'INTERFACE, Austin Lesea et Rodnay Zaks

450 pages, Réf. 230, 3e édition
Exposé clair et systématique sur les méthodes et les composants qui permettent de construire un système complet.

**ATTENTION FRAGILE ! Rodnay Zaks
Comment prendre soin de votre ordinateur**

238 pages, Réf. 238
La plupart des « pannes d'ordinateur » sont causées par l'ignorance ou la négligence. ATTENTION FRAGILE ! est le premier ouvrage qui explique comment éliminer tous les problèmes d'ordinateur. Pour tous ceux qui possèdent ou envisagent l'achat d'un microordinateur.

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD, Charles W. Grant et Jon Butah

250 pages, Réf. 257
Une introduction simple et claire à l'utilisation du p-SYSTEM UCSD.

OUVRAGES À PARAÎTRE

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20, G.O. Hamann

2 tomes, Réf. 244-245

DÉCOUVREZ LE SHARP P.C.-1500 ET LE TRS-80 PC2, M. Lhoir
Tome I : L'Ordinateur

200 pages, Réf. 261

La plupart de ces ouvrages existent en version anglaise.
N'hésitez pas à demander notre catalogue.

EN ANGLAIS

BASIC EXERCISES FOR THE APPLE
Jean-Pierre Lamoitier 232 pages, Réf. 0-084

BASIC EXERCISES FOR THE IBM PERSONAL COMPUTER
Jean-Pierre Lamoitier 252 pages, Réf. 0-088

BASIC FOR BUSINESS
Douglas Hergert 224 pages, Réf. 0-080

CELESTIAL BASIC : Astronomy on your Computer
Eric Burgess 228 pages, Réf. 0-087

INTRODUCTION TO PASCAL (Including UCSD Pascal)
Rodnay Zaks 422 pages, Réf. 0-066

DOING BUSINESS WITH PASCAL
Richard Hergert, Douglas Hergert 380 pages, Réf. 0-091

MASTERING VISICALC
Douglas Hergert 224 pages, Réf. 0-090

DOING BUSINESS WITH VISICALC
Stanley R. Trost 260 pages, Réf. 0-086

THE APPLE CONNECTION
James W. Coffron 228 pages, Réf. 0-085

PROGRAMMING THE Z8000
Richard Mateosian 300 pages, Réf. 0-032

A MICROPROGRAMMED APL IMPLEMENTATION
Rodnay Zaks 350 pages, Réf. 0-005

PROGRAMMING THE 6809
Rodnay Zaks et William Labiak 362 pages, Réf. 0-078

ADVANCED 6502 PROGRAMMING
Rodnay Zaks 292 pages, Réf. 0-089

MASTERING CP/M
Alan R. Miller 400 pages, Réf. 0-068

FORTRAN PROGRAMS FOR SCIENTISTS AND ENGINEERS
Alan R. Miller 320 pages, Réf. 0-082

YOUR TIMEX SINCLAIR 1000 AND ZX81
Douglas Hergert 176 pages, Réf. 0-099

POUR UN CATALOGUE COMPLET

DE NOS PUBLICATIONS

EUROPE
4, place Félix-Éboué
75583 Paris Cedex 12
Tél. : (1) 347.30.20
Télex : 211801

U.S.A.
2344 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
Tél. : (415) 848.8233
Télex : 336311

ALLEMAGNE
Heyestr. 22
4000 Düsseldorf 12
Tél. : (0211) 287066
Télex : 08588163



SOULISSE et CASSEGRAIN, Imprimeurs, Niort (Deux-Sèvres).
Dépôt légal 1ère édition : Juin 1982. N° 1998.
Dépôt légal réimpression : Mars 1983.

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

Voici le complément indispensable du best-seller *Jeux d'ordinateur en BASIC.*

Jouez en solitaire ou avec des amis à plus de 80 jeux passionnants : poursuivez un lièvre bondissant, dressez un cheval sauvage, devenez millionnaire, courez en Ferrari, participez à un tournoi de chevaliers, traversez le désert en dromadaire, combattez à bord de votre vaisseau spatial.

les meilleurs jeux d'ordinateur

Tous les jeux sont accompagnés de programmes progressifs ainsi que d'instructions très claires. Ils sont écrits en Microsoft Basic, Rev. 5.0; un tableau de conversion en Basic vous permettra de les adapter.

L'auteur, David H. Ahl, est un spécialiste éminent en informatique, passionné par les jeux d'ordinateur aussi bien sérieux que distrayants.

Il est le fondateur et le rédacteur en chef de *Creative Computing.*

ISBN 2-902414-47-1
247
98 F

nouveaux jeux d'ordinateur en BASIC

SYBEX



Document numérisé avec amour par :

AMSTRAD CPC

MÉMOIRE ÉCRITE

ACME

https://acpc.me/